ects 2002

Auto Modellista

czy CAPCOM potrafi robić wyścigi?

PSX EXTREME

PSX EXTREME #62

OPISY

Aggressive Inline
Planet of the Apes
Prisoner of War

RECENZJE



The Mark of Kri



TOCA Race Driver



Kingdom Hearts



Dead to Rights

INDEX 340898 · ISSN 1429-172X
PSX Extreme
www.psxextreme.pl
9 771429 172020 10

6.99 w tym 7%VAT

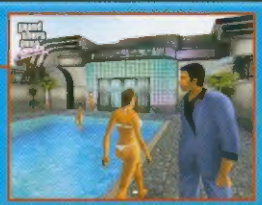
październik 2002
62

KONSOLE W SIECI



CO NOWEGO:

- GTA: Vice City (PS2)
- WWE Smackdown! (PS2)
- Commandos 2 (PS2, Xbox)
- Panzer Dragoon Orta (Xbox)
- Mario Party 4 (GC)



Świat według developerów

czyli świat rzeczywisty widziany przez pryzmat gier

Multiplatformowy magazyn graczy HARDCORE'OWYCH

Piła

ISSN1429-172X - INDEX 340898

PSX EXTREME

Wydawca GRUPA

ROK VI · Numer 10/2002 (62)

Adres redakcji:
ul. Sokolska 65, 40-087 Katowice
tel./fax (0-32) 203-52-19 do 21
redakcja - wew. 326
wydawnictwo - (tel./fax) wew. 329

Internet:
www.psxextreme.pl

Redaktor Naczelny:
Przemysław Ścierski (Mr. Ściera)

Zastępca Redaktora Naczelnego:
Wojciech Oczko (Aju)

Zg(Red.)ziole:
Andrzej Błaszczyk (Loki)
Mirosław Grabe (Gamera)
Norbert Konieczny (Norby)
Marcin Kosman (Koso)
Tomasz Kozieł (HIV)
Bartek Majowski (Kujot)
Artur Salwarowski (Mutti)
Tomasz Staroń (Star)
Marcin Teller (Myszaq)
Artur Włodarczyk (Shiva)
Maciej Żmuda-Adamski (Kali)

Współpracują:
Piotr Figlarowicz (Piotrek); Aleksander Wieczorek (Sasza); Marcin Brodecki (Brodek); Michał Wiesner (pLaYmAn); Łukasz Mach (Dziadu); Jakub Szarleja (KILu); Bartłomiej Zadykowicz (pingwin); Wojciech Pawlak (Cox); Bartek Raczkowiak (RAQ); Krzysztof Kunc (skiza); Bartosz Dziamski (Rasputin); J. & J. Zagdańscy (Yohko & Teruo), Torba, Michał Mazur (Mazur^san)

Praktykanci:
Prezes, Hauwa.

Oprawa graficzna:
Andrzej Błaszczyk; Przemysław Ścierski; Mariusz Wawrzyk

Materiały graficzne
Patryk Strojny "Kleju";
Sebastian Ciężobka; Cysio; HoolíGan.

Automatyczna korekta tekstów :)
Tomasz Kozieł (HIV) tel. kom. (0-608) 338282

Inspektor kontroli technicznej
Bartek Majowski (Kujot)

Łamanie i przygotowanie do druku:
Andrzej Błaszczyk; Mariusz Wawrzyk (Bufi)

Dział prenumeraty:
Aneta Maldura
poczta@psxextreme.pl Dyżury:
wtorek godz.13-15, czwartek 8-10
tel. (0-32) 203 52 19, w. 329

Dział reklamy:
Sebastian Kajdan
tel. kom. (0-602) 60 94 38

Konto bankowe:
ING Bank Śląski o/Katowice
10501214-2200855245

Druk: Poligrafia S.A.

Nasze strony hostuje:
Chili Web Applications
BMP.net
www.bmp.net.pl

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone, ani zredukowane do formy elektronicznej. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść reklam i ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo redagowania i skracania tekstów. Wszelkie znaki firmowe i towarowe oraz screenshoty są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Październik 2002



wYstępniak



Każdy międzygalaktyczny landryniarz mojego pokroju mógłby się czuć zaszczycony faktem, iż dane mu zostało "Wstępniak" nakreślić. Ze stoickim spokojem przyjąłem ów fakt, a raczej z litości dla "gupiego" [Ściera: później Ci sklepię maskę], który postanowił nieco odpocząć. Bo utrzymać w ryzach cyrk, który PE się zowie, to nie lada sztuka. Z aptekarską dokładnością trza dozować zawartość, aby ropa nie zapanowała.

Wystarczy, że ropę zapodało SONY Poland, potwierdzając nową cenę PlayStation 2 - 1299 zeta. Wspaniale! Dziękujemy, kilogram "krówek" na dowód wdzięczności podeślemy, i to mailem! Wymieniona przeze mnie "ftopa" jest blada niczym fotografie z okresu II wojny św. wobec faktu, iż z tytułu ograniczonej liczby stron (przyczyny obiektywne) z bieżącego numeru PE wypadło sporo materiałów, które zapowiadaliśmy w zeszłym miesiącu. Właśnie dlatego nie podajemy z wyprzedzeniem, co też się kroi. Ale, ale... Tuż przed oddaniem ostatnich stron do drukarni otrzymaliśmy hity, które powinny Was rozgrzać (PS2): COMMANDOS 2, TUROK, ONIMUSHA 2 oraz THE THING - to pewniaki, a co ponadto, to się okaże! Nie przegapcie kolejnego numeru PE, tym bardziej, że kroi się spora niespodzianka - nastąpi "lekka fortyfikacja" PE. O czym prawię? Koniecznie musicie to sprawdzić!

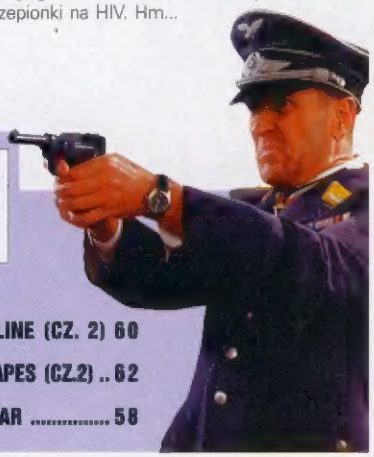
Dawno, dawno temu, gdy jeszcze Leppera pokazywali w telewizji, obwieściliśmy światu, iż EXTREME PARTY 3 szykujemy. Minęło trochę czasu i... tak, to już wkrótce (28.09.2002) - postarajcie się zjawić w Szymocicach, a NA PEWNO nie będziecie żałować.

Oki, spadam w podskokach trzęsąc gaciami, bowiem naukowcy są już blisko opatentowania szczepionki na HIV. Hm...

HIVMAN

opisy

AGGRESSIVE INLINE (CZ. 2) 60
PLANET OF THE APES (CZ.2) .. 62
PRISONER OF WAR 58



Hardkor

KONSOLE W SIECI

FIRMA Z TRADYCJAMI WCHODZI NA POLE ROZGRYWKI ON-LINE 30
OD GRACZA DLA GRACZY 34
ROZMOWY ZAPLĄTANYCH W KABEL 32
XBOX LIVE 31

BIJATYKI PO TUNNINGU 42
ŚWIAT WEDŁUG DEVELOPERÓW 44

EMULANDIA 58
KONKURS 56
MUZYKA GRACZA 56
OKIEM ZIEMNIAKA 57
PIGUŁA CIEKAWOSTEK 55
POKET KONSOLEZ 54
SZARA STREFA 54



recenzje

FORMULA ONE ARCADE 38
GUNDAM BATTLE ASSAULT 2 38
M. SCHUMACHER RACING WORLD KART 2002 38
RETRO 40

CIRCUS MAXIMUS 51
KINGDOM HEARTS 28
MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2 52
MEN IN BLACK 2: ALIEN ESCAPE 41
SCOOBY-DOO! NIGHT OF 100 FRIGHTS 41
SEGA SPORTS TENNIS 39
STREET HOOPS 48
THE MARK OF KRI 35
TOCA RACE DRIVER 24

AMPED: FREESTYLE SNOWBOARDING 50
CIRCUS MAXIMUS 51
DEAD TO RIGHTS 46
ENCLAVE 52
GUNMETAL 53
MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2 52
MOTOGP 51
SEGA SOCCER SLAM 49
STREET HOOPS 48

SEGA SOCCER SLAM 49

GAME BOY ADVANCE

DUKE NUKEM ADVANCE 65
GT ADVANCE 2: RALLY RACING 64
PINBALL CHALLANGE DELUXE 64



WSTĘPNA RELACJA 6



Pragniemy poinformować, że pierwszy numer PORADNIKa EXTREME zostanie wycofany ze sprzedaży (kioski) w połowie września. Uderzajcie po swój egzemplarz.

Pila

ects 2002

29-31 august earls court london

relacja wstępna

oprzedni ECTS (Electronic Computer Trade Show), w zgodnej opinii zwiedzających, powinien być już tym ostatnim. Największe targi gier Starego Kontynentu okazały się wówczas - mówiąc delikatnie - solidnym nieporozumieniem, z niemal zerową liczbą wystawców i budżetem zbliżonym wielkościowo do pensji naszych sąsiadów zza wschodniej granicy. Tymczasem Andy Lane, szef tego całego zamieszania, podjął próbę przywrócenia tegorocznemu (29-31 sierpnia) ECTS-owi renomy znanej jeszcze choćby sprzed dwóch czy trzech lat - po pierwsze targi powróciły do zachodniej części Londynu (tym razem kompleks Earls Court, położony blisko centrum i przy dogodnym węźle komunikacyjnym), po drugie zaś zadbano o ściągnięcie kilku bardziej znanych, dużych i liczących się wydawców. Miało więc znów być pięknie, kolorowo i z rozmachem.

Do Londynu ruszyliśmy już na dwa dni przed rozpoczęciem targów, co by trzodę uczynić większą niż nakazuje tradycja. My, to znaczy Koso, Fenix i ja (Shiva), notabene ledwo żywy dzięki kolejnemu z genialnych pomysłów Ściery - wymyślił sobie "końcówkę" numeru przed samym naszym wyjazdem. Plus jest jednak taki, że dzięki temu możecie przeczytać jeszcze w tym numerze niniejszą pierwszą część relacji, którą piszę na żywo po pierwszym dniu ECTS-u. Jest czwarta w nocy, siedzę w pozycji embrionalnej próbując po ciemku trafić w klawisze laptopa, a Koso wydatnie pomaga mi w pracy (śpi...). Extreme? Ha, pierwsze jaja zaczęły się już wcześniej, na granicy. Wiedzieć Ci trzeba, że aby wjechać do Anglii (jeśli nie jesteś obywatelem UE), musisz ściśle określić czas pobytu, podać adres pod którym zatrzymasz, do kogo jedziesz oraz całą masę innych pierdół. Celnicy traktują osoby z krajów takich jak Polska na zasadzie "czego tu?", my jednak, jadąc służbowo z całą masą dokumentów oraz zaproszeń od organizatora targów, pewnym krokiem udaliśmy się po przypłynięciu promem do portu w Dover do tzw. "emigration point". I wszystko było by pięknie, gdyby nie drobny szczegół - gość oglądnął zaproszenia i pyta o legitymację prasową. Nawet nie chciałem jej wyciągać, wszak lepiej wyglądają podróbki z bazaru za pięć złotych (nasze robiliśmy na godzinę przed wyjazdem metodą chałupniczą, poza tym w mojej i tak brakowało zdjęcia:). Ale... rozmowę tuż obok miał z innym celnikiem Fenix - ten wręczył mu swoją legitymację. Celnik otwiera, patrzy i widzi odklejające się czarno-białe karteczki ksero, krzywo wycięte oraz bez wszystkich pieczątek. Gdybyście widzieli jego minę - gość zawołał tylko dwóch innych i razem zastanawiali się później przez kwadrans, czy tak może wyglądać prawdziwy (albo inaczej: jakikolwiek) dokument. Koniec końców pokazaliśmy im samo PE, co by sprawdzili nazwiska w stopce redakcyjnej. Rozbawiony sytuacją, na koniec - dla żartu, mówię że w środku (HydePark) są nasze zdjęcia - część była jeszcze w miarę w porządku, jednak gdy zobaczyli np. fotkę Playmana przerobionego na czarno, Norbasa z miną "nie spałem dwa tygodnie", rysunek Staruchy z lochów, Ścierę z pluszowym ufokiem i Kosa z nożyczkami w oku, tak widać było w oczach celników tylko jedno pytanie: "kim, na Boga, są ci ludzie?!". Nie wiem czy ostatecznie przeżyli, w każdym razie my pomykaliśmy już w kierunku Londynu, zastanawiając się przy okazji ile i co trzeba było wypić, co by wpaść na pomysł jeżdżenia lewą stroną.



W budynku wystawowym Earls Court, z daleka zresztą widocznym za sprawą sporych reklam SONY promujących PS2, przeznaczono blisko cztery tysiące metrów kwadratowych powierzchni wystawowej. Całość zmieściła się na jednym piętrze i wszystkie stoiska spokojnie zaliczyliśmy pierwszego dnia, co prawdę mówiąc trochę rozczarowało. Tym bardziej, że tylko część z nich zajmowała się konsolami, prezentując w grywalnych wersjach tytuły w większości Graczom już znane. Zdecydowanie najciekawszą ekspozycję i ofertę miały stanowiska KONAMI oraz UBI SOFTu, gdzie dane było szarpnąć w część głośnych, mających duże zadatki na hity tytułów. Japończycy promowali głównie PRO EVOLUTION SOCCER 2, na którą wielu pewnie czeka z zapartym tchem. Wrażenia mam prawdę mówiąc... mieszane. Poprawili kilka błędów cechujących WINNING ELEVEN 6, m.in. zwalniającą przy większym zagęszczeniu zawodników animację i sprawę wprowadzania piłki ręką do gry przez bramkarza (teraz nie ma problemów, że ten nie chce jej czasami podać gdy w pobliżu jest napastnik drużyny przeciwnej). Zmniejszyli nieco prędkość, ale tak czy inaczej jest wyraźnie szybciej i konkretniej niż w części pierwszej. Poza tym wszystko to, co było i jest genialne w WE6: faule przy walce w powietrzu, trzy dywizje Master League itd. Skąd więc te mieszane uczucia? Może stąd, iż tak naprawdę PES2 wyjątkowo niewiele różni się od japońskiego odpowiednika - nie doświadczyłem żadnych obiecanych wcześniej nowych





Piła



zwodów, a i co bardziej znani piłkarze nie dostali nowych ruchów/animacji. Grafika tylko minimalnie lepsza od tej z WE6 (głównie dzięki specyfice wyświetlania obrazu w PALu - nieco wyższa rozdzielka). Tak czy inaczej szykujcie kasę, bo kto nie szarpał w "japończyka", ten najcudowniejsze chwile ma jeszcze przed sobą; podczas dzisiejszego dnia targów trzeba skopać pewną część ciała frędzlom z Wysp (wczoraj największą sensację na stoisku wzbudził mecz z jakimś Francuzem - wygrałem Polską w karnych... 14:13). Ponadto KONAMI udostępniło maty z DANCING STAGE: PARTY EDITION (pogubiliśmy się nawet przy utworku Kylie Minogue) i przeciętnym DISNEY SOCCER, czyli piłce nożnej z postaciami z tej wytwórni. Kolorowe, sympatyczne, tylko sterowanie do bani. UBI SOFT zaprezentował SPLINTER CELL więc na szybko mogę rzucić jedno: to będzie hit. I wcale nie porównywałbym go do klimatów MGS-a, gra jest bowiem bardziej poważna, z dużą dawką realizmu, oddającą - umownie oczywiście - prawdziwe zmagania sterowanego komandosa. Troszeczkę kulała animacja, grafa śliczna, premiera pod koniec roku (za miesiąc szczegóły). Przez moment zaprezentowano XIII, świetnie technicznie - dzięki udanemu połączeniu cel-shadingu z tradycyjnym środowiskiem opartym o polygony - zrobionego FPPa. Była jeszcze trzecia część platformówki z uszatym, nad którym czuwała najbardziej sympatyczna, a raczej "simpatyczna" laska na całych targach. Cudowna. Pani z obsługi, bo RAYMAN 3 (wersja na PS2) trochę rozczarował - grywalny poziom walki z bosem prezentował się na bardzo zbliżonym poziomie do tego co było w części drugiej (grafa, sterowanie). No właśnie. Tak naprawdę, sam ECTS był trochę bezbarwny i względnie nijaki dla konsolowych wyjadaczy. To, co opisałem powyżej, to niemal wszystkie produkcje, w jakie można było zagrać. Gdzieś jeszcze porozrzucano pojedynczo stanowiska z TUROK: EVOLUTION czy innym BURNOUT 2, jednak większość firm (EIDOS, MIDWAY, THQ, SONY, CODEMASTERS itd.) zupełnie olała pokazy i raczej skupiała się na rozmowach z ludźmi z branży, ewentualnie popijaniu kawy. Pierwszy dzień targów (dziś i jutro pewnie będzie podobnie) przypominał raczej spotkania biznesowe, a nie wielkie show mające do siebie przyciągnąć jak najwięcej ludzi. Brakowało pięknych kobiet, bo przecież dwie czy trzy hostessy to chyba jakiś żart, brakowało gadżetów tak chętnie rozdawanych na E3, brakowało klimatu GRANIA. Częściej od trzaskania w gry wymieniano się wizytówkami. Zabrakło wreszcie europejskich oddziałów NINTENDO oraz MICROSOFTu, czego kompletnie nie rozumiem i z czym ciężko się pogodzić. Skoro stać Billa na ciągłe obniżki X-ów, które mimo to i tak sprzedają się znacznie słabiej od PS2, to jak można nie pokazać się na największym bądź co bądź expo na naszym kontynencie! Firma hydraulika Europę traktuje trochę jak trzeci świat, więc zaskoczenie już jest mniejsze, mimo wszystko jednak... I gdzie SEGA? Na szczęście było jeszcze coś, co w znakomity sposób dało radę i znacznie poprawiło nam humory. Owo coś nazwano "PlayStation Experience".

Shivę trochę zmorzyło, toteż ja - tzn. Koso - muszę przejąć stery (tudzież klawiaturę). PE (przy okazji - ładny skrót:) mieściło się w sąsiedniej hali wystawowej i w kwestii wystroju biło "właściwy" ECTS na głowę. Standy z grami elegancko wkomponowano w zabudowę pomieszczenia, rozproszone światło stwarzało przyjemną atmosferę, a by było weselej - wszystkiemu akompaniowało fachowe nagłośnienie. Oprócz prezentacji gier na swoje konsole, SONY zadbało o kilka imprez towarzyszących. Na sporej wielkości ścianie w rogu hali można było obserwować zmagania w konsolowych mini-turniejach (m.in. TIMESPLITTERS 2, THIS IS FOOTBALL 2003), na które - niestety - nie udało nam się zapisać (koneksje, kuna:). Nieopodal japoński gigant promował swój nowy wynalazek, nazwany EYETOY. Z perspektywy widza ludki skaczące przy trzech stanowiskach prezentujących ów system wyglądały przekomicznie. Wchodząc po raz pierwszy do PE stanęliśmy jak wryci widząc przykładną brytyjską rodzinkę... machającą na prawo i lewo gąbkami. Tuż obok niezidentyfikowany skośnooki kurdupel produkował się uderzając w powietrze rękawicami bokserskimi. O so chosi? W końcu zczailiśmy, na czym zabawa polega - za miesiąc spodziewaj się stosownego info. Naszym "checkpointem" uczyniliśmy górny poziom hali, gdzie mieścił się całkiem miły barek (dostępny tylko dla branży). Jako, iż napoje serwowano w konwencji "nie musisz płacić, tej!", zaglądaliśmy tu dość często, nic więc dziwnego, iż wkrótce zabrakło browarów. hehe! Dokładnie pod barkiem mieściła się "strefa mieszana", gdzie zwiedzający mogli sobie strzelić fotkę z lokalnymi gwiazdami (na tyle lokalnymi, iż żadnej nie rozpoznaliśmy; na pytanie "Who is she?" indagowany bramkarz patrzał na nas jak na przybyszy z kosmosu, gdy jednak spojrzał na plakietkę i zczaił napis "Poland", uśmiechnął się ze zrozumieniem:). W centralnej części hali stała scena, która chyba tylko raz przyciągnęła pokaźną grupkę gapiów - wtedy to w pełnym rynsztunku bojowym pojawiła się Lara Croft (BTW, czarująca kobieta. Shivie dała nawet potrzymać swój... hmm... pistolet:). Pobiegała w tą i z powrotem, strzeliło kilka fleszy, i na tym koniec. Normalnie performance pełną gębą. Na szczęście w tym kompleksie liczyły się przede wszystkim - a jakżeby inaczej! - gry. Atmosferę adekwatną do ich święta poczyniono, a jak było z samymi tytułami? Jeśli napiszę, iż nie zaprezentowano żadnego CAŁKOWICIE nieznanego tytułu, to chyba wszystko będzie jasne... Łudziliśmy się, że może trafi się jakaś głośniejsza premiera, że pojawi się gra, której pokaz wszyscy przyjmą trzymając z wrażenia rękę w jakimś nietypowym miejscu:), ale w tym temacie kapa. Wprawdzie jesteśmy dopiero po pierwszym dniu targów, więc wydawcy mają jeszcze sporo czasu na odkrycie kart. Nie zmienia to faktu, iż na PE tytułów do obczajenia - zarówno tych bardziej, jak i mniej głośnych - było całkiem sporo. Pierwsze kroki skierowałem w stronę boxów z THE GETAWAY. Gra budziła ogromne zaciekawienie (w walce o pada musiałem przepchnąć jakiegoś dwumetrowego Murzyna:), jednakowoż nie wywołała u nikogo palpitacji serca. Raz jeszcze mogliśmy z ironicznym uśmiechem wspomnieć pierwsze, podrasowane zdjęcia, bo patrząc na ekran nijak nie mogłem się dopatrzeć przełomu. Gra gubiła framerate, straszyła ubogimi teksturami, choć grało się bardzo przyjemnie - totalnego crapa nie mamy się co spodziewać;). Spore zainteresowanie budził również nowy TOMB RAIDER, czwarty TONY HAWK'S PRO SKATER, tłoczno było w okolicy PES2, zaprezentowano również kilka "staroci", by wymienić tylko TEKKENA 4 czy KINGDOM HEARTS. Wspomnę jeszcze ku pokrzepieniu serc, że relatywnie sporo miejsca (kilkanaście konsol) wydarł dla siebie PSX, i to z całkiem miłymi tytułami.

Halo? Tu Shiva, raz jeszcze - po odespaniu całych trzydziestu minut zrobiło się "fajnie", zwłaszcza że zaraz wysyłamy ten tekst i lecimy na targi (dzisiaj alkohole skończą się znacznie wcześniej). Do tego co przed momentem pisał Koso o PlayStation Experience dodam jeszcze tylko dwie istotne sprawy. Pierwsze primo: nie było klimatyzacji, więc panowały temperatury równikowe. I drugie, najważniejsze primo: o ile na sam ECTS wstęp miała tylko branża, o tyle na PE można się było dostać z ulicy, kupując bilet. W efekcie do środka zwaliło się mnóstwo londyńskich dzieciaków, całych rodzin oraz innych przedziwnych wynalazków, skutecznie zajmując wszystkie standy do grania i tworząc kilku osobowe kolejki - dla przykładu by zagrać w PES2, THE GETAWAY czy trzeciego COLINa (rozpiernicza; grafika lepsza niż można było przypuszczać, model jazdy kontynuuje klimat poprzednich części), trzeba było normalnie czekać przynajmniej kilkanaście minut. Paranoja. Albo SONY zależy na promocji tytułów, albo lecą w kulki, bo taka sytuacja była co najmniej niepoważna. Z drugiej strony, gdyby nie SONY... Nowy Plejak był w zasadzie jedyną konsolą reprezentowaną na targach - w grywalnej formie dostępnych była aż setka dość starannie wyselekcjonowanych tytułów (zero crapów bądź gier nijakich, ponad TRZYSTA stanowisk do szarpania!), od najróżniejszych producentów piszących dla japońskiego giganta. Podczas dzisiejszego i jutrzejszego dnia targów rozpykamy je wszystkie na kawałki i za miesiąc oczekujcie konkretnego, szczegółowego raportu. Whoohaa, zmykamy!

[shiva & koso]





CO NOWEGO?

PSX EXTREME

Slogan: Chłopcy z jajami jak miny przeciwczołgowe

Commandos 2: Men of Courage

Bohaterowie. Pozostawiają po sobie spalone wioski, trupy mężczyzn, kobiety z brzuchami. Spiritus movens gry wydanej przez PYRO INT. na blaszaki. Teraz EIDOS szykuje port na Xboxa i PS2. Konwersja dokładna. Zachowana została zarówno liczba dostępnych misji (12), jak i wielkość lokacji, pochodzących z czasów II wojny światowej. Wielopoziomowość algorytmów warunkujących inteligencję przeciwnika ma zaskakiwać. Podobnie interakcja z otoczeniem oraz wierna symulacja świata, praw fizyki. To co było zaletą na "blasze", na konsolach może stać się zmorą Gracza. Znany z wersji na PC wyżyłowany poziom trudności, tutaj może być wadą. Autorzy obiecują zachowanie wszystkich zalet grafiki COMMANDOS 2, ogromne lokacje bogato otekstrurowane, realistyczną wodę, podział na pory doby, złożoną paletę kolorów. Ale czy przypadkiem przeniesienie tak szczegółowej, naćkanej grafiki nie zaowocuje jedną wielką zblurowaną plamą na ekranie telewizora? Niepokoję się też o sposób w jaki złożone sterowanie przystosowano do konsolowych wymogów. (...) Lubię gry osadzone w realiach wojennych, grałem w "komandosów" na blaszaku, a jednak jakoś nie pokładam wielkich nadziei w tym porcie. Cóż, militaryści oraz ci, którym pasuje ślimacze tempo rozgrywki i lubią "dłubaninę", zapewne już złożyli pre-order. Docenią zaawansowanie symulacji grupy żołnierzy z okresu II WW. A pozostali? Niech z decyzją kupna poczekają do recenzji, która prawdopodobnie będzie już za miesiąc. [komandopingwin]





Piguła...

Tańsze gry są jednym z głównych pragnień konsolowych wyjadaczy, wszak dwie i pół stówki za jeden tytuł to "nieco" za dużo. SONY częściowo daje radę serią platynową, tymczasem europejski oddział KONAMI zamierza na przełomie września i listopada zaatakować rynek reedycjami kilku swoich ostatnich tytułów, m.in. AGE OF EMPIRES 2, ISS, RING OF RED, SILENT SCOPE oraz ZOE. Gry będą dostępne w serii 'Konami Collection' i zamkną się w cenie 29 euro (około 120 zeta). Ciekawe tylko, czy owa kolekcja dotrze do Polski. [shiva]

Tegoroczna edycja targów Tokio Game Show odbędzie się w dniach 20 - 22 września. Dosyć zaskakująca jest liczba gier, a raczej rozkład tych ostatnich na różne platformy, jakie zostaną w Tokio wystawione. Najwięcej nowych produkcji będzie na blaszaka (!!!), bo aż 44, dalej są PS2 (z 28 tytułami), PSX (26), GBA (19), Xbox (9), GameCube (8) oraz Dreamcast (2). No, no! [shiva]

ACTIVISION przejęło prawa wydawnicze do WORMS 3, czyli pierwszej próby przeniesienia przez TEAM17 zmagań robali w świat wszystkich trzech next-genów. Gra wstępnie planowana jest na początek 2003 roku i, jak zapewnia developer, mapy przejdą już tym razem w pełny tryb 3D, zachowując jednak cały klimat i otoczkę rozgrywki cechujące poprzednie części. Ech, oby tego nie zepsuli! [shiva]

Ale numer! Piłkarski mistrz Holandii z ubiegłego sezonu, Ajax Amsterdam, a także dwa inne kluby z tamtejszej ligi wystąpiły na drogę sądową przeciwko europejskiemu oddziałowy SONY. Powodem było bezprawne (brak licencji) wykorzystanie nazw klubów oraz zawodników w serii THIS IS FOOTBALL. Japoński gigant szybko dogadał się na drodze polubownej, niestety nie podano ile ich ta polubowność kosztowała:). [shiva]

Japoński CAPCOM udostępnił pełną listę fur wrzuconych do AUTO MODELLISTA, pierwszego racera zbudowanego w oparciu o cel-shading (Japończycy już szarpią) (HIV: zapowiedź w bieżącym numerze). Dostępne są tylko japońskie marki i z ciekawszych wozów mamy: Hondę Civic, Hondę NSX Type S-Zero, Hondę S2000 Type V, Mitsubishi Lancer Evo III GSR, EVO VI i EVO VII, Mitsubishi GTO Twin Turbo, Mazda RX-7 Type RS, Subaru Impreza, Toyota Supra i Toyotę Celica. Ogółem bryczek w różnych wersjach jest około siedmiu dyszek. [shiva]

KONAMI wrzuci na amerykański rynek (24 października) kolejny nabijacz kasy związany z szajbą wokół MGS2. Tym razem Gracze dostaną specjalny krążek DVD zatytułowany DOCUMENT OF MGS2, będący czymś w rodzaju elektronicznej encyklopedii poświęconej ostatniej produkcji Hideo. Pełna po brzegi płytka zawiera m.in. filmy obrazujące proces powstawania modeli postaci, poszczególnych lokacji, przeróżne arty i szkice wykorzystane bądź niewykorzystane w finalnej wersji. Do tego dojdą real-time owe wstawki z gry, które tu można dowolnie stopować, zmieniając na przykład kąt ustawienia kamery. Ponadto cała masa zdjęć, wywiadów z programistami i "inne takie" - innymi słowy rzecz dla absolutnych świrów. Mnie kręci za to inna rzecz: pięć grywalnych misji VR z nadchodzącego MGS2 SUBSTANCE (PS2, Xbox). [shiva]



Wszystkie znaki na niebie i ziemi mówią, że SHINOBI, świetnie zapowiadająca się gra SEGI w klimatach machania mieczykiem oraz wojowników ninja (patrz dwa numery PE wstecz), wydana zostanie najpierw na rynku amerykańskim, a nie w Japonii. Nieoficjalna data: 5 grudnia; wersja PAL ma się pojawić w kilka dni potem. [shiva]

Nie mam pomysłu na slogan. Heeejooo!

Quantum Redshift

Znana prawda mówi, że każda konsola musi mieć przynajmniej jedną grę z danego gatunku. I z racji że X-ik nie doczekał się jeszcze niczego konkretnego w temacie futurystycznych wyścigów, zamierza fakt ów nadrobić nadchodzącym, a w zasadzie nadlatującym w szybkim tempie QUANTUM REDSHIFT. Trudno uniknąć oczywistych porównań z WIPEOUT FUSION (PS2), wszak jeśli porównywać - to tylko z najlepszymi, czego zresztą nie ukrywa sam producent. Mark Stevens z MICROSOFTu (developerem jest CURLY MONSTERS) mówi: "QR ma jasno postawiony cel, w postaci odbicia palmy pierwszeństwa serii WIPEOUT. Zdajemy sobie sprawę, że nie będzie to zadanie łatwe, zwłaszcza w kontekście zerowej konkurencji w tych klimatach na Xboxie, ale cały sztab wie, co robi i wie, co chce dać Graczom (...)". Ile w tym marketingowych sloganów - w zasadzie nie wiadomo, tak czy inaczej po obejrzeniu kilku materiałów wideo radzę Wam czytać dalej... Numer jeden: trasy. Piękne, długie, kręte, z masą rozgałęzień. Pojazdy znacznie gorsze pod względem wykonania, trochę zbyt duże jak na mój gust (sterowana maszyna zajmuje przeszło 1/3 ekranu). Niesamowity jest natomiast dynamizm rozgrywki - animka zasuwa jak szalona, wyraźnie czuć te kosmiczne prędkości wyświetlane na ekranie. Jeśli do tego dorzucić jeszcze KAPITALNIE odwzorowane zmienne warunki pogodowe, z zacinającym deszczem na czele (krople pojawiają się na ekranie niczym na szybie, efekt świetnie zrealizowany technicznie, z użyciem bump-mappingu), to będziemy mieć obraz bardzo dobrej całość. Przynajmniej pod kątem oprawy, bo za gameplay nie ręczę i nie specjalnie wierzę w to, że choć zbliży się do tego z serii WIPEOUT. Aha! Duży nacisk kładzie się na sylwetki postaci, zróżnicowane pod względem różnych statystyk. Wersja amerykańska startuje lada chwila, na PAL trzeba poczekać do jesieni.□ [shiva]





PRZEGLĄD OCEN INTERNETOWYCH

przyg. pLaYmAn

NAZWA GRY	PLATFORMA	OCENA: www.VideoGames.com	www.Gamerankings.com	www.Ign.com	PSX EXTREME
AGGRESSIVE INLINE	PS2	8,8	8,9	9,4	9
BARBARIAN	PS2	5,9	4,6	7,8	7
CRAZY TAXI 3: HIGH ROLLER	XBOX	6,9	7,0	6,5	6
DIGIMON WORLD 3	PSX	-	5,8	-	7+
ELDER SCROLLS III: MORROWIND	XBOX	8,5	8,2	9,4	9
ETERNAL DARKNESS	GC	9,4	8,7	9,6	8
FIREBLADE	PS2	7,6	7,5	7,7	7-
FREEKSTYLE	PS2	8,0	8,0	8,2	8
GRAVITY GAMES BIKE: SWD	PS2	1,7	4,7	-	5-
GUNGRAVE	PS2	5,1	7,1	5,0	7
HUNTER: THE RECKONING	XBOX	8,0	8,0	8,7	7
LEGION: THE LEGEND OF EXCALIBUR	PS2	3,8	5,7	7,8	6
LEGO SOCCER MANIA	PS2	5,9	3,7	5,5	3+
LETHAL SKIES	PS2	8,0	6,8	4,9	6+
LILO & STITCH	PSX	3,8	6,7	5,0	5-
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	PS2	9,0	8,4	8,0	9
MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING	PS2	2,5	4,9	2,6	2+
MONSTER JAM: MAXIMUM DESTRUCTION	PS2	4,6	7,0	3,6	3
MX SUPERFLY	GC	7,9	7,2	8,5	6
MX SUPERFLY	PS2	7,9	5,8	8,4	6
NIGHTCASTER	XBOX	6,8	5,6	7,3	6
PHALANX: THE ENFORCE FIGHTER A-144	GBA	7,8	7,8	-	8-
PINBALL OF THE DEAD	GBA	8,0	7,7	8,0	8-
PRISONER OF WAR	PS2	-	7,0	-	8-
PRISONER OF WAR	XBOX	-	6,3	6,9	8-
RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR	GBA	7,0	7,2	8,4	7
RESIDENT EVIL	GC	8,9	8,7	9,0	9
ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS VII	PS2	7,3	7,8	8,5	7+
STUART LITTLE 2	PSX	5,3	2,5	7,0	6
STUNTMAN	PS2	7,0	6,3	8,6	7
SUPER SHOT SOCCER	PSX	-	6,0	-	7-
TEST DRIVE: OVERDRIVE	PS2	6,9	6,4	7,7	7-
TEST DRIVE: OVERDRIVE	XBOX	6,9	-	7,3	7-
THE SCORPION KING: SWORD OF OSIRIS	GBA	8,0	7,1	8,0	7
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP: TAPOUT	XBOX	8,6	6,2	8,3	7+
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP: THROWDOWN	PS2	7,6	5,2	7,4	7

W wersji PAL pojawiły się ostatnio: **PS2:** Freekstyle; Lego Football Mania (PAL-owa Soccer Mania); World Rally Championship - Platinum; WWF Smackdown: Just Bring It On - Platinum. Wkrótce w "platynie" wydane zostaną Jak & Daxter oraz Devil May Cry.
PSX: Delta Force: Urban Warfare



Tak oto prezentuje się na pierwszych obrazkach sequel całkiem niezłego WORLD RALLY CHAMPIONSHIP. Programiści z EVOLUTION STUDIOS od dobrych kilku miesięcy pracują już nad sequelem, mającym trafić pod nasze strzechy najwcześniej w okolicach tegorocznej Gwiazdki. WRC2 w lepszym stopniu wykorzystuje architekturę drugiego Soniaka, co ma wpłynąć pozytywnie na dynamizm rozgrywki, kulejący nieco w pierwszej części (i nie ma co gadać, tam jest za wolno!). [shiva]



Oto jedno z pierwszych zdjęć przedstawiających CLOCK TOWER 3, nowy survival-horror nad którym pracują połączone siły aż trzech firm: CAPCOMu, FLAGSHIP oraz SUNSOFTu. Całość planowana jest na końcówkę bieżącego roku, przynajmniej jeśli idzie o KKW, bo jak na razie nic nie wiadomo na temat ewentualnego przeniesienia tej bardzo ciekawie zapowiadającej się gry na pozostałe rynki. Kwestia czasu, raczej bankowo zagramy i my. [shiva]

OGÓLNOPOLSKIE CENTRUM SERWISOWE

PLAYSTATION

(Naprawy pogwarancyjne)



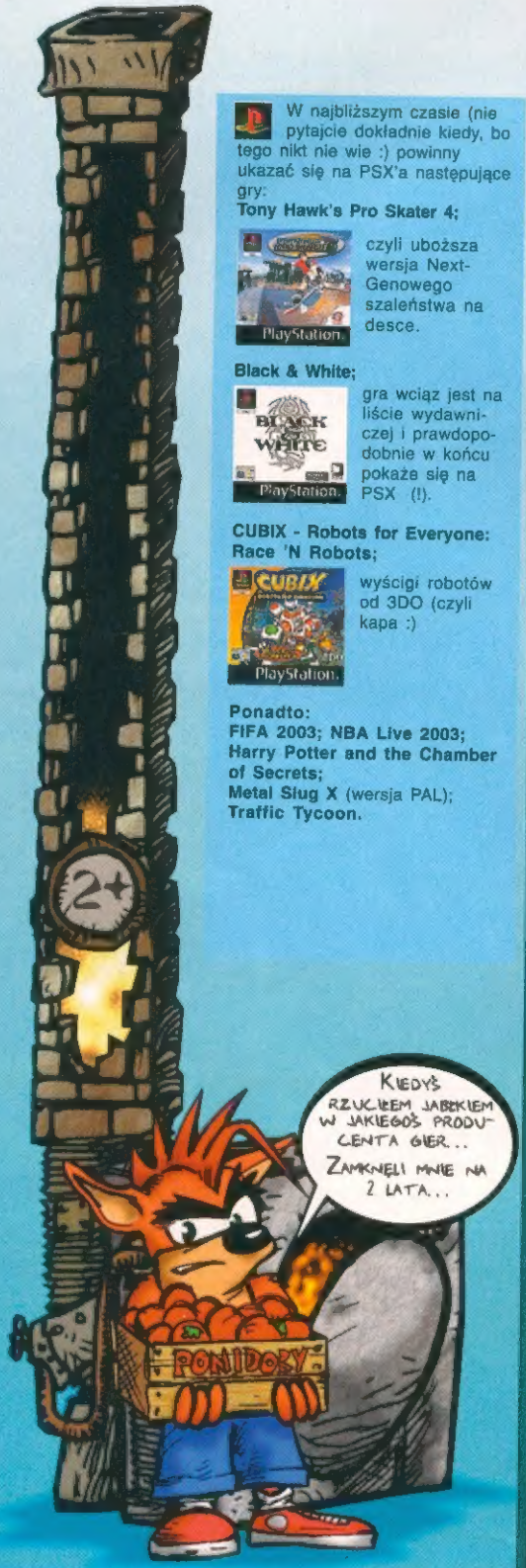


SPRZEDAŻ MULTISYSTEMU - gwarancja 24 miesiące
w celu uzyskania koloru z płyt NTSC na PAL ser SCPH (PSX 1),
sprzedaż części do konsol, również wysyłkowo,
CHIPY DO PS1-PS2
MODERNIZACJA KONSOL
Naprawy wszelkiego rodzaju usterek występujących w konsolach na miejscu i na wysyłkowo z terenu całej Polski!
GWARANCJA
na wszystkie nasze produkty i usługi
POSIADAMY 5 LETNIE DOŚWIADCZENIE
UNIRAD GDAŃSK ul.Targ Drzewny 12/14
tel./fax (58) 301 68 90, unirad@interlink.pl
PN-PT 11-18, SOB 11-14

Pila

konsolo-METR

Szarak nie daje się pogrzebać, a że jego starania są dość kaprawe, to pewnie wina tych panów, których zaraz Crash obrzuci pomidorami. Pytamy: kto ma czelność wydawać takie rodzyny dla prawie 100 mln zgłodniałych wrażeń graczy?



W najbliższym czasie (nie pytajcie dokładnie kiedy, bo tego nikt nie wie :) powinny ukazać się na PSX'a następujące gry:

Tony Hawk's Pro Skater 4;

czyli uboższa wersja Next-Genowego szaleństwa na desce.

Black & White;

gra wciąż jest na liście wydawniczej i prawdopodobnie w końcu pokaże się na PSX (!).

CUBIX - Robots for Everyone: Race 'N Robots;

wyścigi robotów od 3DO (czyli kapa :)

Ponadto:
FIFA 2003; NBA Live 2003; Harry Potter and the Chamber of Secrets;
Metal Slug X (wersja PAL);
Traffic Tycoon.

Koniec świata!!!

GTA: Vice City

PS2









Fakty są jednoznaczne: sześć milionów sprzedanych na całym świecie pudełek z GTA3 (tylko i wyłącznie na PS2), ogółem zaś ponad jedenaście milionów opchniętych gier z tej serii. Twórcy sami przyznają, że nie spodziewali się tak fantastycznej sprzedaży i tak POTĘŻNEGO sukcesu; ten ostatni dopinguje ich - z tego co mówią, ustami Sam Housera, głównego producenta i szefa ROCKSTAR - do jeszcze cięższej pracy, której owocem będzie właśnie GTA: VICE CITY. Wbrew pozorom, wcale nie dodatek (jak sądzono wcześniej), a w dużej mierze nowa, niezwykle rozbudowana gra - innowacji jest tyle, że zwyczajnie brak mi słów... Postaram się je tutaj zmieścić - miejcie jednak na uwadze fakt, iż nie wszystkie zostały oficjalnie potwierdzone przez developera. Wielkość miasta zwiększono dwukrotnie w stosunku do mapy odzwierciedlającej Liberty City, w dodatku dostęp do wszystkich jego części będziemy mieć już na starcie zabawy. Pięćdziesiąt modeli samochodów z GTA3 zastąpi nowa liczba: 120. Siedemdziesiąt nowych pojazdów! Bajerem nieprzeciętnym będzie możliwość strzelania w opony tych ostatnich, co skutecznie uniemożliwi ewentualny pościg, np. wozów policyjnych. Mają ich być trzy rodzaje, czyli o jeden więcej niż w "trójce". Dalej jest jeszcze lepiej: zaistnieje możliwość wchodzenia do środka wybranych budynków!!! W materiałach prasowych jako przykład podaje się m.in. kompleks hoteli "Massive Hotel Complexes", zobaczymy jak to będzie wyglądać w praktyce (chodzi o ilość, wszak w GTA3 też do kilku wybranych budynków umownie można się dostać). Poprawiono sztuczną inteligencję pieszych oraz policji i (wreszcie, wreszcie!) w mieście rozgrywać się będą pościgi "niebieskich" goniących pozostałych przestępców, a nie tylko naszą skromną personę. A propos persony - głosu użyczy jej Ray Liotta, aktor włoskiego pochodzenia, którego kojarzyć możecie choćby z filmu "Hannibal" (ja go nie kojarzę:).

Kwestia wizualiów, tak naprawdę stanowiąca duże wyzwanie dla programistów, o dziwo wypada znakomicie. Mając w pamięci tnącą momentami animację w GTA3, miejscami wyraźne doczytywanie się krajobrazu i "inne takie", nie spodziewałbym się cudów po VICE CITY, tymczasem... Tymczasem wydawca (TAKE2) zapewnia Graczy o "filmowej" grafice, co mają po części potwierdzać rozrzucone gdzieś obok zdjęcia. Wiem, marnej jakości, ale lepszych nie ma - producent starannie ukrywa rzeczywisty obraz gry [co w kontekście jakże bliskiej już premiery (22 października), dziwi troszeczkę]. Enyłej, zmiany mają zajść w następujących kwestiach: więcej tekstur na postaciach, nowe animacje walk, wydajniejszy engine. Z rzeczy bardziej technicznych chłopaki piszą mi tu coś o zastosowaniu efektu Radiosity Lighting, będącego na razie głównie domeną skomplikowanych programów graficznych, a nie gier. Wniosek? Implementacja ów efektu będzie mocno częściowa. A sam efekt polega na odpowiednim rozproszeniu światła, tzn. im dalej od jego źródła, tym poziom natężenia światła jest słabszy. Dotychczas programiści używali tandetnych sztuczek bawiąc się prostymi teksturami, teraz światło wydostające się np. z latarni ulicznych powinno wyglądać znacznie bardziej realistycznie. Rewelację może też stanowić fakt "falujących" na wietrze ubrań. Czujecie to?! Huh! Na koniec dodać wypada nowe gangi oraz możliwość poruszania się motorówkami, motocyklami i helikopterem, w co jednak średnio wierzę i nie łudziłbym się, że zostaną wrzucone do rozgrywki (sam producent mówi o tych bajerach jako "possibily"). Walić jednak helikoptery czy inne gangi - jeśli ROCKSTAR/TAKE2 dotrzyma pozostałych obietnic, to będziemy mieli koniec świata, moi mili, KONIEC ŚWIATA! [shiva]



Piła

Mistrz gatunku już blisko

Unreal Championship







Szpiedzy z Krainy Deszczowców donoszą, iż pierwszy tytuł spod znaku UNREALa na X-pudło jest gotowy. Ba, mało tego - śmiga sobie na testowych serwerach serwisu Xbox Live! i niemal na pewno uraczony zostanie opcją on-line, czego wcześniej nie chciał potwierdzić producent (INFOGRAMES). A zatem... W sposób niezwykły wypadło przeniesienie tej gry z blaszaka. Przeniesienie w sensie umownym, bo jest to mocno rozbudowany i przystosowany do możliwości konsoli MICROSOFTu UNREAL TOURNAMENT, dostępny od dłuższego czasu na PS2 czy nawet DC. Wrzucono ponad czterdzieści map, w rozgrywce wieloosobowej powinno uczestniczyć bez trudu minimum szesnastu Graczy, a całość dopakowano bajerami zawartymi w nietuzinkowym i jakże pięknym UT2003 (na razie jest dostępne tylko demo; PC) {HIV: yeah, yeah!:}. Indywidualizm postaci (duże zróżnicowanie poszczególnych charakterystyk), cała gama znanych trybów (Domination 2.0 i Double Domination, Bombing Run, Capture The Flag, Deathmatch, Team Deathmatch i Survival - wszystkie dostępne zarówno przy grze on-line, jak i w trybie Single) oraz niezwykła dynamika rozgrywki, przy animacji zamykającej się w pełnej liczbie sześćdziesięciu klatek na sekundę - to kolejne niezaprzeczalne atuty. Nadmienić tylko muszę, że przy co większej zadymie na ekranie, framerate miejscami obniżał loty, wyraźnie spowalniając grę, ale w wersji finalnej ponoć ma to zostać wyeliminowane. Dobra, najważniejsze! Grywalność i grafika. Ludzie, nie mam pytań! Rajcowność rozgrywki jest nie do opisania i potwierdzi to niemal każdy, kto miał przyjemność zetknąć się z produkcjami spod znaku UNREAL. Dynamika, szybkość, znakomicie wyważona celność/siła broni, pomysłowo zaprojektowane poziomy... i ta grafa wywalająca w kosmos! Jeżeli takie efekty i tekstury udało się programistom już wycisnąć z X-a, to co będzie np. za rok czy dwa lata...?

Na koniec wady: nie potwierdzona obsługa myszy i klawiatury, zbyt spokojna, mniej klimatyczna niż w UT muzyka (przynajmniej dwa kawałki, które miałem okazję odsłuchać). Niechaj nadchodzi już październik, bo "normalnie kurde no" nie wytrzymam! [shiva]

Jeszcze jedna filmowa bajka

Minority Report

Grę ze względu na tytuł skojarzyć można z nowym filmem Stefana (Spielberga znaczy się) i będą to skojarzenia jak najbardziej słuszne. ACTIVISION nabyło odpowiednie prawa wydawnicze, przelało z konta na konto co trzeba i... chłopaki z TREYARCH (dev.) mają robotę na najbliższe kilka miesięcy. Szybka akcja, kamera w trybie TPP, proste zagadki logiczne - oto główne założenia. Priorytetowo potraktowano też kwestie poruszane w filmie - mowa przykładowo o broniach, de facto wymiatających w temacie zastosowania (elektro-pulsacyjne granaty? Czemu nie!), jak również





rozmaitych lokacjach, pojazdach i scenach. Daje się zauważyć wiele naleciałości z innej produkcji ATCIVISION, mianowicie SPIDER-MAN: THE MOVIE. Skojarzyłem developerów, zaglądnąłem w engine i... jest ten sam, bez dwóch zdań. Przemodelowano tylko lokacje, wprowadzając drobne poprawki, przez co całość wygląda niczego sobie, choć bez żadnych rewelacji; panuje przesadna kanciastość obiektów. I to we wszystkich trzech wersjach, niezależnie od konsoli. Kończę temat krótko i zwięźle: w sklepach od listopada. [shiva]

konsolo-METR

I w końcu nadszedł ten miesiąc. Wrzesień Roku Pańskiego 2002. Konsola Dreamcast opuszcza dział CO NOWEGO. Informacji na temat "Makarona" szukaj w Retro i HARDkorze (gł. Emulandia). A teraz minuta ciszy...

Loki: Oto moje Top 20 na DC, będące praktycznie spisem wszystkich gier jakie posiadam, gdyż w makarona zaopatrzyłem się dopiero w zeszłym roku.

1 Shenmue 1,2
2 Tokyo Bus Annai
3 Densha de Go! 2 Kousokuhen 3000
4 Shutokou Batoru 2
5 NHL 2K2
6 Jet Grind Radio
7 Virtua Tennis 1,2
8 Metropolis Street Racer
9 18 Wheeler
10 J-League Spectacle Soccer
11 Sonic Adventure 2
12 Soul Calibur
13 Bomber hehhe~
14 Looney Tunes Space Race
15 Gundam: Side Story 0079
16 Puyo Puyo DA! featuring ELLENA system
17 AeroDancing i Jikaisakumade Matemasen
18 DiGi Charat Fantasy
19 Bokumo no Tatsujin
20 Princess Maker 2



Pila

konsolo-METR

Cena konsoli spada! Hola, hola! Nie podniecajcie się zanadto! SONY Polska tnie ceny bardzo tępym scyzorykiem i firmie udało się je obciąć do poziomu 1299zł. W krajach cywilizowanych cena konsoli została ustalona na 250 euro.



W jednym z warszawskich marketów można było nabyć na promocji nowiutką konsolę z dołączoną grą MGS2 za... 899 zeta! Wyglądało na to, że od września oficjalna cena konsoli ustabilizuje się na poziomie około tysiąca złotych, ale nici z tego wyszły. Cóż, pozostaje tylko czekać na następną obniżkę, albo wyskoczyć za zachodnią granicę... [shiva]

Coraz więcej pojawia się głosów, jakoby twórcy (wewnętrzny oddział SONY) cudownego ICO faktycznie pracowali po cichu nad sequelem. Japoński gigant nie potwierdza, ale też nie zaprzecza owym rewelacjom; wiadomo jedynie, że chłopaki NA PEWNO nad czymś pracują i będzie to gra co najmniej zbliżona do niej klimatem. Najbliższe tygodnie powinny dać odpowiedź, czy będzie to ICO2, czy może coś pod zupełnie nowym tytułem. [shiva]

Jak donoszą agenci, wyciekło kilka nowych i świeżutkich wiadomości w temacie SILENT HILL 3. Twórcy wrócą do korzeni, przez co rozgrywka znacznie bardziej przypominać będzie pierwszą, aniżeli drugą część gry - główną bohaterką została niejaka Heather, zaś jej przygody przeżywać będziemy w dwóch różnych, całkowicie odmiennych (choć równoległych) wymiarach. Innymi słowy, coś w stylu zmagań Harry'ego z "jedynki". [shiva]



Jet Li na PS2

Rise to Honor



Ten dość znany aktor azjatyckich filmów akcji rodem z Hong Kongu zatrudniony został przez SONY do współpracy nad najnowszym projektem japońskiego giganta, planowanym wstępnie na rok 2003. Współpraca sprowadza się oczywiście do wykorzystania postaci Li przy sesjach Motion-Capture, jak również najróżniejszych wskazówkach i radach dotyczących systemu walki. Oglądałem masę filmów z konferencji prasowej w San Francisco, zorganizowanej specjalnie z okazji przedstawienia światu ów gry, i powiem tak: ogromny budżet, ogromny rozmach, ogromna chęć stworzenia czegoś nietuzinkowego. RISE TO HONOR to klasyczna chodzona bijatyka, z naciąganym i nie trzymającym się kupy scenariuszem: porwano córkę miejscowego bossa, dla którego jako ochroniarz pracuje Kit Jun, czyli główna postać bohatera grana właśnie przez Li. Gość rusza w pogoń, a akcja zaprowadzi go do USA (konkretnie San Francisco, w lokacjach którego rozegra się większość etapów). Mimo że developing tak naprawdę dopiero raczkuje, gotowa jest już pierwsza plansza i zakończono nawet wstępny Motion-Capture, słowo zatem na temat grafiki/systemu rozgrywki. Zacznę od tego drugiego - w oczy rzuca się znakomita animacja postaci, niezwykła dynamika oraz płynność. Wachlarz ciosów spory (jak na fragment gry, który dane mi było zobaczyć), uderza też spora interakcja z otoczeniem - pomijając oczywiste wykorzystanie wszystkich ruchomych elementów na ekranie, jako broni (krzesła, stoliki, talerze itd.), dochodzą do tego jeszcze patenty pokroju np. przyduszenia przeciwnika i załadowania jego głowy prosto do kuchennego zlewu pełnego gorącej wody. Poezja. Wygląd postaci poprawny, z dużą ilością wpakowanych weń trójkątów i całkiem niezłymi - choć przesadnie mało różnorodnymi - teksturami. Wiem jedno: coś z tego będzie, coś bardzo dobrego. A może nawet ciut więcej...□ [shiva]



Piguła... krótko i na temat

Dokładnie 27 sierpnia uruchomiony zostanie (gdy to czytasz - już został) w USA serwis internetowy, umożliwiający posiadaczom drugich Soniaków zabawę przez Net. Tego samego dnia do sprzedaży trafią karty sieciowe (40$, około 160 zł). W dniu launchu szarpnąć będzie można w następujące tytuły: MADDEN NFL 2003, NFL 2K3, NFL GAMEDAY 2003, TWISTED METAL BLACK: ONLINE oraz SOCOM: US NAVY SEALS. Heh, nieźle - trzy futbole amerykańskie, Jankesi są dobrze po...kręceni. SONY nie zamierza pobierać żadnych opłat za korzystanie z serwisu, przynajmniej na razie. Ja powiem tylko tyle: wreszcie! Konkurencyjny Xbox Live! startuje 15 listopada, a co z Europą...? [shiva]

Brytyjski oddział ACCLAIMu wymyślił dość nowatorski i wyjątkowo ciekawy zabieg marketingowy promujący najnowszą część TUROKa o podtytule EVOLUTION (PS2, Xbox, GaCek; wrzesień). W zamian za zmianę swojego imienia (oficjalnie, w urzędzie) na... Turok, firma wypłaci takiemu śmiałkowi pięćset funtów, dodatkowo wręczając Xboxa i zestaw gier. Tylko pierwszy dzień rejestracji na internetowych stronach firmy przyniósł zgłoszenia od blisko trzech tysięcy ów śmiałków; z całej grupki wyłonionych zostanie pięciu szczęśliwców (?). [shiva]

Wprawdzie nie jest to news potwierdzony przez producenta, ale niemal w stu procentach pewny - Japończycy konwertują już na drugiego Plejaka GUILTY GEAR XX, czyli kontynuację GGX, z usprawnioną grafiką i czterema nowymi postaciami. Wersja XX śmiga obecnie w salonach gier arcade i pudłach opartych o hardware NAOMI, wersja na domową konsolkę ma być gotowa w listopadzie. Nic nie wiadomo jeszcze o ewentualnym wydaniu gry w Stanach bądź Europie. [shiva]

Pamięta ktoś jeszcze MIDNIGHT CLUB, jeden z pierwszych wyścigów na PS2 z 2000 roku? ROCKSTAR/ANGEL STUDIOS układają właśnie kod drugiej części, która przeniesie nas w klimat nocnych, nielegalnych wyścigów i potyczek z policją w miastach takich jak Los Angeles, Paryż i Tokio. Miałem przyjemność oglądnąć pierwszy trailer wideo i... hmm... wrażenia średnie, ze wskazaniem na pozytywne. Grafika bez wyrazu, za to prędkość, pościgi i poślizgi pierwszej klasy - dużo dobrego arcade'u. [shiva]

Jestem w stanie, który naukowo określa się ambiwalentnym - z jednej strony serce się raduje, z racji iż TIME SPLITTERS 2, sequel bardzo udanego szutera FPP, ukaże się na drugim Soniaku wcześniej niż pierwotnie zakładano - już pod koniec września, z drugiej znowu strony fakt przyspieszenia daty wydania wiąże się z ostatecznym zaniechaniem implementacji trybu on-line, a przecież gra miała być pierwszym FPP na PS2 korzystającym z rozgrywki wieloosobowej przez Net. Szkoda, choć w naszych realiach monopolisty spod znaku TPSA strata to dla nas żadna... [shiva]

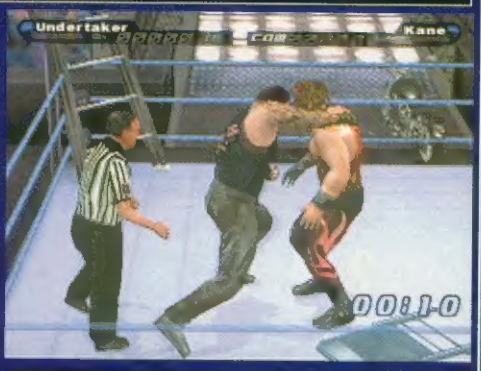
Znakomita wiadomość dla wszystkich tych, którzy w gąszczu wielu świetnych produkcji na PS2 przeoczyli dwie perełki: platformówkę JAK & DAXTER oraz "machanie mieczykiem" w postaci DEVIL MAY CRY. Polski oddział SONY lada moment wrzuci obie te pozycje do Platynowej Serii, czyli innymi słowy kosztować będą one od września (J&D) i listopada (DMC) zaledwie 109 zeta. [shiva]

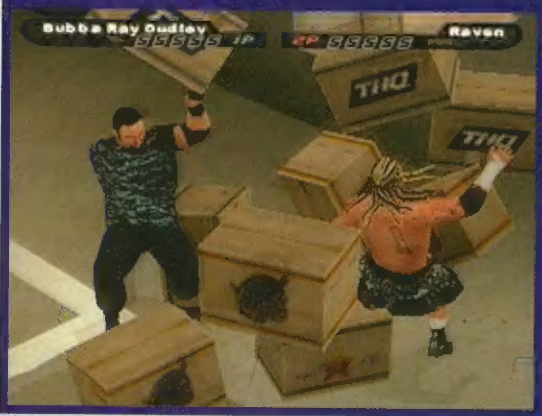


Panowie znowu wpadają sobie w objęcia

WWE Smackdown! Shut Your Mouth

Nie trzeba było długo czekać na nową odsłonę SMACKDOWN! - Yuke szykuje dla nas właśnie WWE SMACKDOWN! SHUT YOUR MOUTH. Czyżby odgrzewanie starych pomysłów, czy też wreszcie prawdziwa nowinka na tym rynku? Wygląda na to, że po części i jedno, i drugie. Gra ma bazować na sprawdzonym, starym engine, choć będzie poprawiona pod względem graficznym: będziemy mieli do czynienia m.in. z zupełnie nowym modelowaniem włosów postaci, dodatkowymi efektami specjalnymi (np. mgła, włączony alarm przeciwpożarowy na zapleczu), mają także zostać niezwykle dokładnie odwzorowane charakterystyczne zachowania różnych postaci. W kwestii zaś systemu gry wiadomo już, że tym razem autorzy kładą ogromny nacisk na stworzenie rozbudowanego, złożonego systemu reversali, wzbogacenie arsenału zagrań dostępnych przy wykorzystywaniu różnych przedmiotów oraz znacznie większą interaktywność, dokładność wykonania i szczegółowość plansz (teraz będzie na nich znacznie więcej przedmiotów, które można wykorzystać do walki), z których szczególnie dobre wrażenie sprawiają w chwili obecnej te na świeżym powietrzu; poprawiony zostanie także tryb "Story", w którym wyraźnie zaakcentowany będzie wskaźnik popularności Twojego zawodnika, który będzie miał wpływ na różne wydarzenia. Autorzy zapowiadają również znacznie lepszy komentarz walk - Michaela Cole i Tazza zastąpi na tym miejscu Jim Ross i Jerry Lawler. Oczywiście dalszej rozbudowie ulegnie też tryb tworzenia własnej postaci, wzbogacony o nowe animacje, tekstury, części modelów, bardziej szczegółowe traktowanie twarzy itd. - choć i tak w chwili obecnej ostatnia część SMACKDOWN! jest na tym polu bezkonkurencyjna. Odnośnie tego elementu pojawi się też kolejna nowość: hasła, za pomocą których kodowane będą dane dotyczące wyglądu stworzonej postaci, dzięki czemu będzie można w znacznie bardziej wygodny sposób przekazywać znajomym dane dotyczące tworzenia postaci. Jak będzie miała się sprawa z tą nową odsłoną serii wrestlingów, okaże się pod koniec tego roku, kiedy gra trafi na półki sklepowe. Jak na razie zapowiada się bardzo interesująco. [kali]







HURT
DETAL

PSX EXTREME • NIESPODZIANKA • NA HASŁO •
GIER
WWW.SWIATGIER.ALPHA.PL
ŚWIAT GIER
UL. SYROKOMLI 14
03-335 WARSZAWA
TEL/FAX: (022) 814 27 66
TEL KOM: 0 501 707 919
0 501 196 694

GRY
AKCESORIA
SERWIS
REGENERACJA PŁYT CD
WYMIANA GIER
RATY

PUNKTY SPRZEDAŻY
C.H. WILEŃSKA
WARSZAWA
UL. TARGOWA 72
TEL: 0 604 172 152
8.30 - 22.00
GEANT FORT WOLA
WARSZAWA
UL. POŁCZYŃSKA 4
TEL: (022) 876 14 48
9.00 - 21.00

Piła

Auto Modellista

Wyścigi • Capcom • koniec 2002









TEST WERSJI GRYWALNEJ

Jeszcze ja się naczytałem zapowiedzi AUTO MODELLISTA, to głowa mała! "Cel-shading" - hasło propagandowe, które zelektryzowało całą Japonię i pół Polski, pozwalało rokować nadzieje na... no właśnie - na co? Na rajcowność wywalonią w kosmos, panie! Wszak wielkie CAPCOM wzięło się za majstrowanie tegoż tytułu; nieprawdaż? Jak się jednak okazało Dante nie miał czasu na ukończenie kursu prawa jazdy; być może nie chciał, by się zeń nalewano na antenie TVN, nienie!

[illegible] skorzystał ze śliniaka. Owszem, samochody wyglądają rubasznie, całkiem milutko, warto tym kątem do tuzów z GT3 (proporcjonalnie). Że Szczerze powiedziawszy, po dwóch godzinach spędzonych z grą w ogóle przestałem zaprzątać [illegible] tury. No właśnie: "na tury". Wbrew szumnym [illegible] (samochody są oki), uproszczenia wywołują niesmak (już dawno nie uraczyłem drzew [illegible] szczęście aglomeracje są kolorowe. Cóż [illegible] czego, się dynamiki w AUTO MODELLISTA nie [illegible]



Piguła... krótko i na temat

Intrygująco-magnetyzująca, tak śmiało mogę napisać o PTEROSAUR - najnowszej grze akcji w klimatach wymarłych gadów. Pierwszy film promujący ów tytuł jest więcej niż niezły - gatunkowo udane połączenie platformera, gry akcji oraz elementów symulacji (etapy "latane"). Nad projektem czuwa mało znane ATOMIC PLANET ENTERTAINMENT, planowo prace zamierzają skończyć z początkiem 2003 roku i szkoda tylko, że nie ma shotów [shiva]



Z opowiadań typu "brazylijskie historie" odnotowuję fakt pojawienia się pierwszych informacji dotyczących kolejnej piłeczki EA SPORTS ze znaczkiem FIFA, tym razem w wersji 2003. Gdzieś obok skład wrzucił pierwsze zdjęcia (z PS2, będą też porty na Cube'a oraz X-a), od siebie powiem coś tylko o podobno całkowicie nowym engine'ie, pozwalającym w lepszy sposób odwzorować piłkarzy i wycisnąć więcej z next-genowych konsolek. W sumie na pewno się uda, wszak stworzyć coś gorszego od edycji 2002 byłoby co najmniej cudem:). W sklepach w listopadzie. [shiva]

Fabuła dość intrygująca: I wojna światowa rozpoczęta w 1914 roku trwa latami. Mijają kolejne dziesięciolecia, jest rok 1964, a świat wciąż podzielony jest na dwa wrogie obozy. Jako kapitan James Anderson będziesz miał do wykonania szereg misji, głównie infiltracyjnych (obozy wroga, linia frontu), obserwowanych w ujęciu tradycyjnej strzelaniny FPP. Developerem jest DREAM-CACHER do spółki z 4X STUDIOS, chłopaki z przymrużeniem oka potraktowali wojenne realia - są gadżety niedostępne w ówczesnych czasach (lasery, elektroniczne namierzanie celu). Ot, taka hybryda z nawet niezłą oprawą. Premiera zimą. [shiva]



Po całkiem niedawno wydanym LEGO SOCCER MANIA (PS2) spodziewać się możemy wkrótce kolejnej gry na licencji duńskich klocków. Tym razem będzie to ISLAND EXTREME STUNT, w której wcielamy się rolę plastikowego chłopka - kaskadera, który wykonać musi kilkanaście "filmowych" questów. Innymi słowy, dużo jeżdżenia różnymi pojazdami, których jest tu ogółem czternaście rodzajów: od motorówek począwszy, na motorach, helikopterach, czy nawet deskorolce skończywszy. Graficznie bieda, grywalnościowo też nie zanosi się zbyt różowo, mimo pustych obietnic EA (wydawca, developerem LEGO MEDIA). W sklepach przed końcem roku. [shiva]



Pomimo całkiem sporego kawałka czasu "siedzenia" w branży, wciąż są rzeczy potrafiące człowieka pozytywnie zaskoczyć - tym razem goście z mało znanego XICAT INTERACTIVE informują o pracach nad symulatorem... zdalnie sterowanych helikopterów. Za oceanem takie zabawki określa się mianem "RC Copters", w grze znajdziemy dziewięć maszyn i kilka zróżnicowanych środowisk na których wykonywać przyjdzie podniebne ewolucje. Pomysł niezły, zobaczymy jak będzie z realizacją, premiera lada dzień. [shiva]



Hmm, jeśli mnie nie myli ma zawodna pamięć, to Polsat emitował kiedyś idiotyczny serial z Davidem Hasselhoffem w roli głównej, pod tytułem "Nieustraszony". Na jego podstawie powstaje właśnie KNIGHT RIDER. THE GAME, w której główną "postacią" jest samochód zwany KITT (Knight Industry Two Thousand - geezl), pojazd o niewiarygodnych możliwościach. Lata, pływa, wysyła pocztówki do znajomych i... Całość wyda niemiecki koncern KOCH, pytanie tylko w jakim celu? Sądząc po oprawie - trzecia liga, ale ja się nie znam. [shiva]



jaaa!!! Normalnie pom-pom-pom...

(nie, wcale nie z lenistwa:). Wiem jedno: możliwość "ting-ting") - tzw. "Hazard Light", oznaczać może tylko i wyłącznie zapraszanie do podjęcia wyzwania (szpiedzy donoszą o możliwości ścigania w Necie we czterech jednocześnie). (...) Summa summarum, AM to ciekawostka, głównie z tytułu cel-shadingu zapodanego na fury, nic poza tym. Daruj sobie. W Europie gra powinna zostać wydana "na jesieni"; tyle że w Japonii miała zostać wypluta wiosną. Khem... (hiv)



Ocena Wstępna: 5+

Piguła...

Tak troszeczkę z zaskoczenia wypłynęła nowa produkcja PROJECT NOMAD, pisane przez RADON LABS. Mając na uwadze pierwsze zdjęcia, przypomina skrzyżowanie typowej gry akcji w trybie TPP (jakaś



ciężarówka w roli głównej) z nie mniej typową latającą strzelaniną. Miejscami całkiem ładna, ale te tekstury... brr... blaszaka czuć na kilometr. Bede

w ostatnim tygodniu lipca bieżącego roku. Liczby nie kłamią i naprawdę przewaga PS2 względem X-a jest w armacie upłynnionych ogromna, nie mówiąc już w ogóle o "zoetce", która dowaliła co dwie gry na krzyż" (widać polityka z N64 jest kontynuowana, przynajmniej na razie). W wyglądała następująco:

1. Stuntman (PlayStation 2)
2. Medal of Honor: Frontline (PlayStation 2)
3. Test Drive (PlayStation 2)
4. NCAA Football 2003 (PlayStation 2)
5. Spiderman: The Movie (PlayStation 2)
6. Grand Theft Auto 3 (PlayStation 2)
7. Freekstyle (PlayStation 2)
8. Men in Black II: Alien Escape (PlayStation 2)
9. Bruce Lee: Quest of the Dragon (Xbox)
10. NCAA Football 2003 (Xbox)

1. PS2:	80,400 sztuk (ogółem w tym roku: 2,502,40
2. GBA:	62,900 sztuk (ogółem w tym roku: 1,676,100)
3. GCN:	16,700 sztuk (ogółem w tym roku: 720,200)
4. PSone:	4,900 sztuk (ogółem w tym roku: 166,600)
5. Xbox:	3,600 sztuk (ogółem w tym roku: 238,700)
6. Dreamcast:	19 sztuk (ogółem w tym roku: 17,100)

ką podchodzą Japończycy do Xboxa. Na terenie Europy i USA jest eporównywalnie lepiej, tu pod względem opchniętych konsolek X- ygrywa minimalnie z GC, ustępują PS2. (shiva)

ul. Kosnego 48/1
45-372 OPOLE
(0 prefiks77) 456 50 54
0603 07 08 07

sklep polecany przez

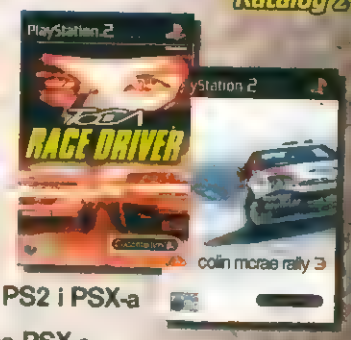


www.namax.com.pl

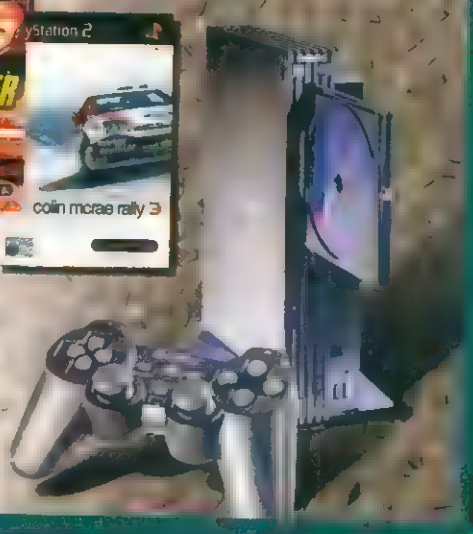
GRY I AKCESORIA DO PLAYSTATION

NAMAX

Katalog z ofertą bezpłatny

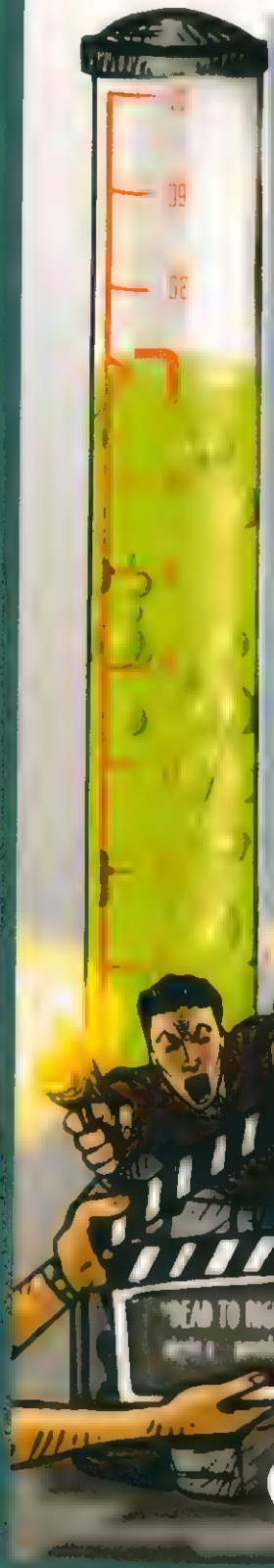


- gry i akcesoria do PlayStation
- przyjmujemy gry w rozliczeniu na PS2 i PSX-a
- przy zakupie lub wymianie gier na PSX-a powyżej 200,00 dołączamy upominek gratis
- stały koszt przesyłki 5,00 zł
- na wszystkie gry dajemy 100% gwarancji
- gry już od 40,00 zł



konsolo-METR

Tylko świnia nie zmienia poglądów i dlatego powoli można zauważyć jak krajowi szowiniści rozglądają się za Xboxem. Zapowiedzi nie brakuje, gry wychodzą, moc obliczeniowa daje do myślenia i tylko Pan Bill G. daleki jest od euforii, bo jego cacko nie sprzedaje się najlepiej, zaliczając solidnego zonka w Japonii. Cena prawdopodobnie spadnie jeszcze niżej! Czekamy na polską premierę!



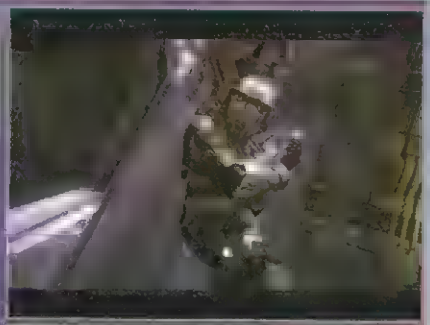
Następna obniżka ceny Xboxa!!! Na dobry początek w odległej Australii (która notabene ma system PAL taki jak w Europie i można śmiało kupować sprzęt/gry wysyłkowo), gdzie za 399 dolarów australijskich, czyli niespełna 900 złotych, konsola sprzedawana będzie w komplecie z HALO i pilotem DVD. Nie mam pytań! W dodatku nieoficjalnie mówi się, że w Europie Xbox od 15 września kosztował będzie równowartość 199 euro, czyli około 800 zeta. [shiva]

Uha-ha! Konwersja dreamcastowego SHENMUE 2 już na ukończeniu, w Stanach premiera ustalona została na 6 listopada. SEGA mówi o poprawie grafiki, kilku drobnych usprawnieniach i większej liczbie sub-questów, ale... Niespecjalnie im wierzę i pewnikiem dostaniemy dokładną kopię z DeCe. Dużym plusem będzie natomiast fakt dołączenia do każdej kopii gry drugiej płytki DVD, zawierającej pełną wersję filmu "Shenmue". [shiva]

249$. Taka jest cena za combo w postaci STEEL BATALION, genialnego symulatora mechów (patrz relacja z E3, premiera we wrześniu), sprzedawanego tylko i wyłącznie w komplecie z chyba największym kontrolerem w historii gier wideo - pulpit sterowniczy długością równy jest trzem postawionym obok siebie Xboxom. Huh, ponad tysiąc zeta za grę i kontroler - nie komentuję. [shiva]

Umarł król, niech żyje król

Halo 2





Rynkiem Xboxa wstrząsnęły w tym miesiącu dwie informacje: kolejna obniżka systemu: PROJECT GOTHAM RACING (patrz 'Piguła') oraz HALO 2. Firma Bilia do spółki z BUNGIE pokusiła się nawet o pierwsze zdjęcia z tej drugiej, które możecie właśnie oglądać - dodam jedynie, że niestety pochodzą z trailera, a nie gry właściwej. I w sumie nic nie mówią, ale...

roku 2001, zdobyła całą garnę mniej bądź bardziej prestiżowych nagród i utarła nosa wszelkim domorosłym spekulantom oraz

niezwykle wciągająca, piękna. I dokładnie taka ma być druga część, oczywiście przy zachowaniu pewnych proporcji i analogii związanych z czasem dzielącym wydanie obu części ("dwójka" ukaże się najwcześniej pod koniec przyszłego roku). Engine pisany jest całkowicie od nowa, tylko i wyłącznie z myślą o specyfikacji oraz możliwościach konsoli Gatesa, nie będzie

chodzą z "bananami" na gebach. I słusznie. [shiva]

Piguła... krótko i na temat

To już pewne - Xbox jest jedyną konsolą, która doczeka się trzeciej części DOOMa. Ten absolutny mega killer zaprezentowany na E3 w wersji blaszakowej (wymiata, wizualnie dosłownie ROZPIERNICZA wszystko co do tej pory stworzono) bez trudu pociągnie konsola Bilia, co powiedziane zostało ustami Johna Carmacka, szefa ID SOFTWARE. W dodatku DOOM III na X-a oferować ma wszystkie efekty dostępne na PC, pomijając oczywiście zmniejszoną i dostosowaną do odbiorników TV rozdzielczość. Realna data wydania to niestety dopiero końcówka przyszłego roku. [shiva]

Na początku sierpnia MICROSOFT poinformował o podpisaniu umowy z BIOWARE, na mocy której ten drugi został oficjalnym 1st party developerem firmy. Mówiąc po polsku, BIOWARE, znane doskonale ze świetnych BALDUR'S GATE czy też "Neverwinter Nights" (PC), będzie tworzyć od teraz wszystkie nowe gry tylko na Xboxa, w formie exclusive'ów. Już teraz pracują nad zapowiadanym przed miesiącem STAR WARS: KNIGHTS TO OLD REPUBLIC, mamroczą też coś o nowym eRPeGu. Kwota kontraktu, choć nie ujawniona, opiewa minimum na kilka milionów dolarów. [shiva]

Port RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN na sprzęcicho MS w pełni obsłuży tryb on-line i umożliwi tym samym zabawę wieloosobową przez Internet (maksymalnie 16 Graczy). Wszystko za pośrednictwem startującej 15 listopada sieci serwerów serwisu Xbox Live!, o którym wspominam n-ty raz (miliard dolarów na uruchomienie, czujecie to?). Gra wykorzysta też dobrodziejstwa płynące z Xbox Communicator, czyli zestawu mikrofonu i słuchawek pozwalającego na porozumiewanie się z innymi Graczami głosowo. [shiva]

W sumie było to pewne od początku, ale teraz już oficjalnie potwierdzono PROJECT GOTHAM RACING 2. I kiedy już chciałem śpiewać z radości, BIZZARE (dev.) rzuciło tylko hasłem o premierze planowanej najwcześniej na... 2004 rok - wytrzeźwiałem natychmiast. W zamian za tak długi okres czasu obiecują (i słowa pewnikiem dotrzymają) przynajmniej dwa nowe miasta, szkocki Edynburg oraz Hong Kong. Już wykupiono PEŁNE licencje na samochody spod igły Porsche i Ferrari, pewne jest wrzucenie opcji gry przez Net za pośrednictwem serwisu Xbox Live!. Dla zaostrzenia apetytu wrzucam pierwsze i jedyne dostępne na razie obrazki. [shiva]





Największy, najpiękniejszy i najbardziej realistyczny symulator Formuły 1 prosto z PC. GRAND PRIX 4, zmierza pomału na X-a (screeny z tej właśnie edycji) oraz PS2. INFOGRAMES wciąż unika podania szczegółów dotyczących konwersji i wiadomo jedynie, że wersje konsolowe będą nieco bardziej zręcznościowe, jednak z zachowaniem całego nacisku na symulację. Jeśli nic się nie zmieni, zagramy w grudniu. [shiva]





Epicka saga w epickiej oprawie

Panzer Dragoon Orta



SEGA po ostatnich wpadkach z CRAZY TAXI 3 (Xbox) oraz GUNGRAVE (PS2), które zamiast hitów okazały być produkcjami co najwyżej dobrymi, ma coś Graczom do udowodnienia. PANZER DRAGOON ORTA jest tytułem, na który - zwłaszcza po prezentacji na E3, filmach i zdjęciach - czeka niemal cały świat, zastanawiając się czy najnowsze dziecko teamu ANDROMEDIA spełni pokładane w nim nadzieje. Moim skromnym zdaniem - bankowo, wszak gra bez żadnych "ale" zapowiada się na najpiękniejszą produkcję możliwą do odpalenia na konsolce z zielonym logiem. Fabuła częściowo nawiązuje do historii rozpoczętej na Saturnie, w najnowszej zaś odsłonie kierować nam dane będzie tytułową postacią: Orta. Srebrzystowłosa panienka dosiada smoka, lecąc bez ustanku do przodu i strzelając do wszystkiego co się rusza. A rusza się jeszcze więcej, niż w poprzednich częściach - przeciwnicy dosłownie nadlatują zewsząd w horrendalnie dużych ilościach, atakując Ortę ze wszystkich stron. Co by ułatwić Graczowi zadanie, smok na którym lecimy posiada możliwość morphingu w trzy różne formy - każda posiadająca specyficzną zdolność; może to być zwiększona szybkość, siła albo wytrzymałość gada. Od Ciebie zależy, na jaką ze strategii w danym momencie się zdecydujesz. Priorytetem najwyższej wagi jest to jednak nie strategia, a nieskrępowana, czysta akcja! CO SIĘ DZIEJE! W zasadzie auto-celownik pozwalający namierzyć od razu kilka wrogich jednostek włączony jest przez cały czas (dostępny w dwóch formach przeobrażenia smoka, nieaktywny kiedy nastawiasz się na prędkość lotu), zaś palec nie schodzi z przycisku strzału. Efektowne wybuchy, efektowni i różnorodni przeciwnicy (potężne pająki, inne smoki, olbrzymie statki powietrzne itd.), niewiarygodnie





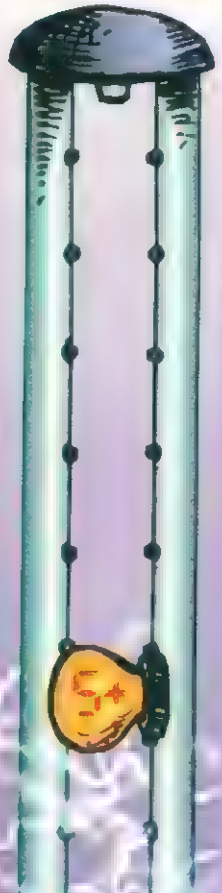
wielkie przestrzenie. To w skrócie, bo tak naprawdę poziom wykonania i graficzny przepych panujący w PDO jest nie do opisania. Zerknijcie na zdjęcia - raz, że zachwyca gra świateł, dwa - nie wiem jakim cudem upchano TYLE różnorodnych tekstur w TAKIEJ rozdzielczości. Jak widać dopiero gry pisane specjalnie z myślą o Xboxie, wykorzystujące jego możliwości i architekturę, a nie kiepskie konwersje, pozwolą firmie Sonica zaprezentować swoje zdolności. Dla mnie jest to małe, arcade'owe dzieło sztuki i już z utęsknieniem czekam na listopad, szarpiąc przy okazji ponownie w PANZER DRAGOON ZWEI na Satku (wymiata!).□ [shiva]



SPRZEDAŻ KONSOL • AKCESORIA
GRY
PROFESJONALNY SERWIS
POPRAWKI PO "SERWISANTACH"
INSTALACJA MESSIAH'a
GAMECUBE
PlayStation 2
PlayStation
GAME BOY
CO MIESIĄC NOWE PROMOCJE
ROBSON
Pn.-Pt. 11-19

konsolo-METR

Odnosimy wrażenie, że Kostka nie nadąża za konkurencją (analogicznie jak jej poprzedniczka) i choć polską premierę mamy już za sobą, to w sklepach tytułów jest jak na lekarstwo. Za miesiąc recenzja MARIO SUNSHINE! A na dniach powinniśmy zobaczyć palowego Residenta!



Kolejna część przygód Indy'ego Jonesa ukaże się też na GaCku. LUCAS potwierdziło z początkiem sierpnia development INDIANA JONES ANT THE EMPEROR'S TOMB dla maszynki hydraulika - całość powstaje na pisanym specjalnie od podstaw silniku gry. Przy okazji tego ostatniego warto zwrócić uwagę na nietypową sytuację: każda z trzech wersji (X, PS2, GC) pisana jest przez THE COLLECTIVE całkowicie oddzielnie, z wykorzystaniem odmiennego engine'u! Wniosek? Mogą się znacznie różnić od siebie wizualnie, o czym przekonamy się jeszcze w tym roku. [shiva]

Niestety wygląda na to, że opóźni się premiera DIE HARD: VENDETTA - nieźle wyglądającego i ruszającego się szuterka FPP. Powód? Tradycyjnie: prace idą w tempie wolniejszym niż pierwotnie zakładano. Pocieszającą nowiną jest za to fakt grywalnej prezentacji tego tytułu podczas ECTS-u (29 - 31 sierpnia, krótką relację "na żywo" z Londynu prawdopodobnie wciśniemy jeszcze do tego numeru) - szarpniemy więc solidnie i podzielimy się wrażeniami za miesiąc. [shiva]

Rudy lisek sprzedał się najpierw Brilowi, teraz wystąpi na Cube'ie! Ponoć dla kasy poświęcił nawet gwałcenie wiewiórek. Z innych konwersji, tym razem z Xboxa - INTERPLAY donosi o wydaniu HUNTER: THE RECKONING. Premiery obu tych tytułów spodziewane są na przełomie roku. [shiva]





Szukam Luigiego, zapindolił mi odkurzacz. [Mario]

Mario Party 4

[shiva]

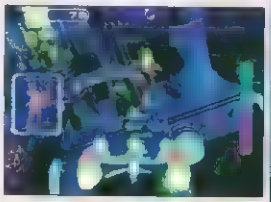
Piguła... krótko i na temat



Kolejny klasyk w odmłodzonej wersji, czyli RESIDENT EVIL 2 na "kostkę". Przyznać trzeba, że graficznie odwalony będzie nie gorzej niż część pierwsza recenzowana przed miesiącem, nie wiadomo jednak po dziś dzień kiedy się ukaże i czy poza zmianami w grafice dostaniemy coś nowego. Czas pokaże. [shiva]



Zgodnie z tym co pisałem wcześniej, NEED FOR SPEED. HOT PURSUIT 2 nadjeżdża również na sprzęt Manana. Pojawiły się pierwsze obrazki z tej wersji i... jakby to ująć. . są o niebo lepsze od tych prezentowanych na PS2 czy X-a! Znacznie ciekawiej dopracowane modele samochodów, lepsze tekstury i całkowity brak zamieszania cechującej edycje na pozostałe dwa Next Geny. Ciekaw jestem, jak to będzie wyglądać "w praniu" - launch już w październiku. Przy okazji informuję o konwersji innej ścigałki: 4x4 EVO 2 (jeepy, pierwsza część była na X-ie). [shiva]

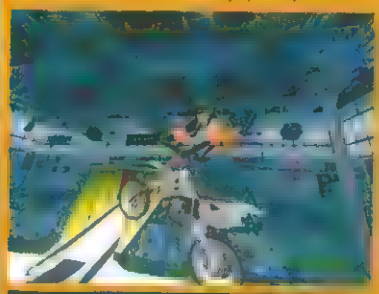


Będzie kontynuacja wywalającego w kosmos FEAQUENCY, co potwierdziło SONY podczas imprezy "Sony Gamer's Day 2002". Ba, mało tego - dane nawet było zobaczyć pierwsze grywalne plansze, notabene niewiele odbiegające od pierwowzoru. Nowością jest tryb on-line, pięć mocno industrialnych poziomów (głównie aglomeracje miejskie, a raczej coś na ich wzór) i blisko trzydziestka opracowanych specjalnie na potrzeby gry kawałków muzycznych. Data wydania wstępnie ustalona na marzec przyszłego roku. [shiva]

Nie rób tego w domu

Big Air Freestyle

Wiem, wiem - zdjęcia są przeciętne, tytuł też jakiś banalny i pewnie zastanawiasz się, czy jest w ogóle sens czytać ten tekst. Prawdę powiedziawszy, nie wiem, bo dopiero zacząłem go pisać i nie mam zielonego pojęcia, co będzie wart (pewnie niewiele, akurat starczy na wino dla Dziada). BIG AIR FREESTYLE tworzy ekipa PARADIGM. Juz słyszę głosy. "A można jaśniej?" więc odpowiadam - kolesie zmajstrowali na N64 dwie świetne pozycje: NEW BEETLE ADVENTURE RACING (jak dla mnie najlepsza po MARIO KART "ścigałka" na tę konsolę) oraz PILOT WINGS 64, którego chyba nikomu przedstawiać nie trzeba. Słowem, siedzą w temacie i w dodatku obiecują fajne rzeczy, z trzema trybami zabawy na czele. W grę wchodzi Freestyle, czyli dziesiątki ewolucji wykonywanych wyyyysoookoooo w powietrzu, a do tego Motocross i Supercross, a więc nieco bardziej przyziemne pomykanie na motorkach. Wydawca (INFOGRAMES) coś mi tu pisze o trzecim kwartale, jako zakończeniu układania kodu, ale patrząc na poziom wykonania i obecny postęp prac (60%) coś mi się widzi, że launch BAF trochę się opóźni. Ciekaw jestem, czy gra zbliży się do poziomu FREEKSTYLE (PS2, recka kilka miesięcy wstecz). A Ty jak myślisz?□ [shiva]





Czego to ludzie nie wymyślą...

Psychonauts





Niejaki Tim Schafer, kolesi odpowiedzialny za wiele pecetowych przygodówek (m.in. "Full Throttle" i "Grim Fandango"), majstruje, wraz ze swoją grupą developerską DOUBLE FINE PRODUCTIONS nowego platformera 3D na Xboxa. PSYCHONAUTS. Przede wszystkim autorzy zapowiadają odejście od utartego schematu "skaczę jak debil, zbieram pieniążki" na rzecz bardziej nowatorskich rozwiązań. Głównemu bohaterowi, kolesiowi o imieniu Raz, zaimplementowano wiele niespotykanych w platformówkach zdolności, np. teleportacja, lewitacja, telekineza itp. Jak to będzie wyglądało w praktyce - zobaczymy. Fabuła jest mocno infantylna - Raz odbywa podróże w głąb ludzkich umysłów i zwalcza ich najskrytsze lęki i koszmary. Oczywiście nie zabraknie elementów czysto platformowych - będzie dużo skakania i zbierania pierdółek. Gra ma wykorzystać trochę mocy drzemiącej w Xboxie. Zapowiedziane są rozległe etapy do eksploracji i zaawansowany light-sourcing (cienie!). Wydawcą będzie MICROSOFT, zaś PSYCHONAUTS ukaże się na rynku nie wcześniej, niż w okolicach wiosny 2003.□ [raq]



EXTREME PARTY 3

Witajcie!

EXTREME PARTY 3 już za 2 tygodnie (28 - 29 września!)! To już ostatnia, krótka informacja uzupełniająca założenia podane w poprzednim numerze. Dzwoniąc do Redakcji pytaliście o możliwość przenocowania z niedzieli na poniedziałek - owszem, jest taka możliwość, choć wszelkie formalności należy załatwić na miejscu. Co się tyczy jedzenia i picia, a w zasadzie tylko picia - pić można, owszem, ale z zachowaniem umiaru. Osoby, które wypiją za dużo, zostaną oddelegowane do podlania kwiatków w domu. Co można pić? Herbatę z termosu, zimną colę z bufetu, osoby pełnoletnie mogą wsiąkać piwo i inne wynalazki. Nie pytajcie, ile osób może mieć pod sobą jeden



pełnoletni opiekun i czy w ogóle będą sprawdzane "przepustki" od rodziców, czy można wnosić swój prowiant, czy można zabrać psa i czy Pegazus to też konsola i gwarantuje spanie w domku, a jeśli tak, to z kim...

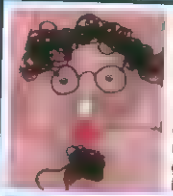
A teraz coś bardziej konkretnego: dzięki firmie CD PROJEKT, na EP3 odbędzie się mały turniej TOCA RACE DRIVER na PS2, w którym do wygrania będą gry firmy CODEMASTERS (również TOCA RD). Cieszymy się! MartineZ z serwisu poświęconego konsolom na portalu Interii zaproponował przywiezienie sprzętu (Xbox) do karaoke. Wraz z Brodkiem w późnych godzinach popołudniowych zajmą się organizacją >>EXTREME IDOL 2002<<. Lista utworów do których już można się przygotowywać wygląda następująco:
Czerwone korale - Brathanki ; Nie dokazuj - Grechuta; Takie tango - Budka Suflera; Nie płacz Ewka - Perfect; Długość dźwięku samotności - Mysłovitz; Chodź pomaluj



Sciera

dziedzina: ogólno-arcadowo-wyścigowa

aktualnie męczy: Deus EX; The Mark of Kri; TOCA RD, MotoGP



Przychodzi 3 policjantów (2+1 Sherlock&Dr Watson + zwykły smurf). Wchodzą beztrosko, patrzą gdzie by sobie usiąść i zapalić. Nagle jeden biegnie w stronę kurtki. A co to za zwierzaki? O, jakie fajne! A mazna głaskać? Gryzą? Ponawie mowę, to jest oflonka z które, ukradziono m. w nocy kosarkę, w tej sprawie dzwaniłem. Obrócili się ze zrezygnowanymi minami. Pooglądali, pomacheli, ale mis froterkami, powiedzieli ze śladów nie ma, kazali złożyc 234 podpisy. I co się dowiedziałem? Ze skradziono mi kosarkę! Tak?! Dzięk! Na "do widzenio" jeden "zażartował". W tym tygodniu będzie ją można pewnie odkupic na giełdzie. Zabrzmiało, jakby mi cos sugerował. Poszli. Eh, a w zasadzie to "ech" na tak. Shiva ostatnio nie krył oburzenia faktem wzdychania przez samo "H". Dlatego my - zg(Red)zi teraz wzdychamy przez CeHa tak kurtuazyjnie, bez chomowy ( ) Nauczcie się dobrze klomoc, jak dziewczyna zapyta Was, co jest ważniejsze: "ona czy gry?" Ja miałem pewne problemy ( ) Dzięki dla Wojtka Saganowskiego za sprezentowanie mi gier na CD32! SzOpEn z Radomska chłopie, rządzisz! HIV a Ty masz w mordę, za zledzenie mi po raz n-ty morej kolacji! Hejaaa!

8-bitowe hity: Draconus, Spy vs Spy, Boulder Dash, Archon, Galaga

Kali

dziedzina: bijatyki-strategie-RPG

aktualnie męczy: Aerodancing 4, ROTK7, Frequency, VF4



Ostatnio udawodniona bardzo interesującą rzecz: przeprowadzona badania na Mo Imiran Ramzanie, postac znane, w kręgach graczy VF autorze jednego z najlepszych FAQ-aw dla Kage. Badania dotyczyły przepływu fal mozgowych ciała, których poziom wyraźnie zwiększa się np. u mnicha w trakcie medytacji, czy u sportowców w chwili skupienia przed startem na jakichś ważnych zawodach, co owocuje wspięciem się na wyzyny swoich umiejętności. Okazało się, że Ramzan potrafił osiągnąć podobny pułap w trakcie koncentrowania się w trakcie walk w VF4. Gry komputerowe zaczynają więc być coraz bardziej rozpatrywane nie tylko pod względem rozrywkowym, ale także naukowym - kto wie, czy niedługo nie zaczną być traktowane jako sport :) Jeżeli kiedys dojdzie do tego, że na Olimpiadzie będzie wysyłało się też reprezentację Grazcy do pojedynków w rożne gry, to obiecuję to wydarzenie tak obficie, że przez tydzień będę chodził nietrzeźwy :). A tak w ogóle, to znajomi dookoła zenic mi się zaczynają (gratuluje!) przez nieustające nocne sesje z ROTK7 mam tak "podbite" oczy, jakbym regularnie jeździł na mecze WKS Śląska, a na dokładkę zacząłem się w FREQUENCY na "Super Secret Song" - ale nie ma bata, na EP3 robimy jakis turniej w tę grę!

8-bitowe hity: Microprose Soccer, Dragonus, Game Over 1&2, R-Type, Rick Dangerous 1&2

HIV

dziedzina: gł. wyścigi i platformówki

aktualnie męczy: GT3, TK4, TOCA: RD



Koniec z trybem życia "na Batmana", koniec ze zwlekaniem lub w ogóle niezapłaconymi rachunkami (kiedys elektrownia pozbawiła mnie światła - sic!), koniec z chińskim żarciem, koniec z ubieraniem się jak Loki, koniec... wolności? Ależ nie! Że się najtam nie zmienia to postac rzeczy, bowiem na resztk mózgu nie sposób założyc obrączkę :) Trzymajcie za mnie kciuki. A ja zajmę się chędożeniem :) ( ) "Spawacze" - powodzenia z hm... nagrywany? ( ) Dziki, dzięki za zmywanie twierzy, wpadaj do mnie częściej, szmato, hłehłe! No i pamiętaj Ty stawiasz przez na bliższy rok! ( ) W Redakcji "dobrze jest" - kino jak zwykle, pozdrawiam pewną niewiastę, która ustyszała w słuchawce moje "dolne gardłowanie" parskając śmiechem (trza było zadzwonic raz jeszcze!) ( ) Nastał koniec wakacji, więc zabieram się do roboty. Ba, szczerze mowiąc, upały nie wpływają na mnie korzystnie, w związku z czym patrzę "co by tu" żeby tylko nie grać. Ale, ale... za support dziękuję A. Celasowi - tak jest dobrze hłehłe! ( ) PS. Ogłupiałem - macie na zbycie stare Atarynki, Amstrady, C-64, ZX...? Dajcie znać! 0608338282

8-bitowe hity: Bomb Jack, Moon Patrol, Commando, Super Cobra

Star

dziedzina: RPG

aktualnie męczy: Morrowind, Golden Sun, Kingdom Hearts



Gdy po raz pierwszy zobaczyłem "letnią rezydencję" Kleja, przed oczami stanęły mi zdjęcia nieszkań Powodzian tuż po opadnięciu wody... A jo myślałem, że on tylko żartował z tym "kiblem na zewnątrz"! Na szczęście udało nam się znaleźć inne lokum, nawet z łazienką, na którą Kleju wraz z kumplami spoglądali śliniąc się obficie (goście musieli myć się w jeziorze!). W najostrzejszych ekscesach po "degustacji" Cavaliera (celtkiem mazły cienkusz ;) na szczęście nie bratem jdzieł, gdyż robiłem strategiczny odwrot w momencie, gdy Mazur zaczynał chodzic po scianach, aby zas zrekompensowac sobie niedobrosc, rozwaliłem Bufiego w karty. Bufi zresztą urządził jednego wieczora sesję RPG, która niestety szybko uległa zakończeniu, wskutek poczynań szalonego grabarza. Kujoty, któremu reszta druzyny lojalnie pomagała w wywoływanych burdach. Krwawy Szpadel rządził! Żałuję jedynie, że nie wziąłem wędk a na miejscu nie udało mi się wynająć łodki z żaglem (, nie było chętnych na baiast). A po powrocie? Przede wszystkim MORROWIND ta gierka wciągnęła mnie na maksa - aż żal mi było odrywac się od niej w celu zapoznania z KINGDOM HEARTS - szpilem notabene ledwo zahaczającym się na miano Action-RPG. SQUARE ma u mnie minusa. (...) Pozdrówka dla ekipy za Skargardu oraz Uli z Gdańska.

8-bitowe hity: Archon, Boulder Dash, Spy vs Spy, Asteroids

Shiva

dziedzina: sportowe

aktualnie męczy: Dead to Rights, Sega Sport Tennis



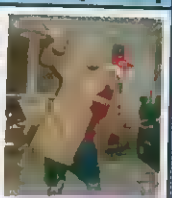
Powiem tak: za pięc minut jedziemy na ECTS. Własnie się pakuję, gram, jem, kończę pisać recenzję DTR-a, robię zakupy, załatwiam urlop, rozmawiam przez telefon i piszę HP. Tak, dam Ci znać. Tych spodni nie biorę. Dwie paczki gumek. Co? Sciera, spoko, już prawie kończę. Będę grzeczny, słonko, jak zawsze. Nie wiem. (...) Co ja robiłem w sierpniu? Dziura, być może nawet czarna, bo mam lekkie zakrzywienie czasoprzestrzeni (mniej więcej coś jak po przekątnej do góry). Boli mnie głowa, mam przekrwione oczy i jestem niewyspany. Nie ma to jak wakacje. Na początku września chcę wreszcie wyjechać gdzies naprawdę odpocząc, z dala od imprezowych wysp, kobiet, telefonów i korków na ulicach, trzymajcie więc kciuki za powodzenie tego planu. Moja psychika przypomina teraz Słońce, pełna jest wulkanów i wybuchów. A chciałbym, by słońce wreszcie zaszło, zrobiło się spokojniej. I tym romantycznym akcentem kończę, została minuta ( ) Halo, chłopaki? Już idę, jeszcze tylko się spakuję i dokończę tę recenzję. CHŁOPAKI... ?! ( ) PS. Mnie już nie ma, dopisek mojego alter ego. Shiva.

8-bitowe hity: Road Race, Decathlon, One on One

Myszaq

dziedzina: bułgarskie winka

aktualnie męczy: Bułgarów



Kiedy czytasz te słowa, ja własnie smigam po Bułgarii. Ciekawe, czy udało mi się tam dojechac. Dwa lata temu wybrałem się do Chorwacji - elegancko z laptopem, bo jakos tak wypadało, ze numer był wtedy pawoi skłodany, a ja miałem napisac i podesłac stamtąd teksty. Wrzuciłem na hadeka stosowne pliki, jakies info, zapowiedzi, ruszyłem w podróż. Wszystko byłoby rewelacyjne, gdyby nie tamtejsi celnicy, którzy postanowili sprawdzic, czy czasem nie stanowię elitarnej jednostki szpiegowskiej, ukierunkowanej na infiltrację ich państwa (przypominam, był wtedy swieżo po wojnie). Ja? Przerzeci, zawartosc laptopa, autokar odjechał, a ja zostałem się tłumaczyc. Nie spodobały im się obrazki z eksplozjami, jakies tajemnicze linki do jeszcze bardziej tajemniczych stron (co z tego, że to były materiały na zapowiedzi nowych strzelanin). I wyłumaczę teraz takim, że to PSX EXTREME i taka praca. Teraz do Bułgarii jadę znowu z laptopem, tym razem dla sprawdzenia siebie, nie z przymusu. Wrzuciłem kilka obrazków z WTC i samolotami, ciekawe, jakie będzie kino. Poki co, pod moją nieobecnosc przygotowałem ci lekturę WuCeta. Zapraszam, bo wydaje mi się, że jest ciekawe. Czy życie mogłoby być grą? Przecież życie to gra!

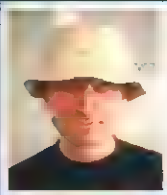
"Pozdrowienia ze słonecznej Bułgarii..." Czy napewno Myszaq wie gdzie jedzie?

HYDE PARK

Kujot

kujot@psxextreme.p

dziedzina: mroczne przygodówki i jap. eRPeGi
aktualnie męczy: Soul Reaver 2, Soul Calibur, SF3: 3rd Strike



Wracam ostatnio do mojej nory - i co widzę? Gołębia. Przez otwarte okno se wlazł. Straszny borok - chudy, brzydki (taki mój ptasi odpowiednik, haha), podchodzę bliżej, a ten ani drgnie. Fajnie - myślę sobie - mam ptaka;). Dałem mu pojeść, popił i już zacząłem się zastanawiać gdzie tu gołębnik stawiać, kiedy nagle obwies strzelił mi na mebel wielką, rzadką kupę. Zadowolony spojrzał na mnie to jednym, to drugim okiem, na co w odpowiedzi - marszcząc groźnie brwi zgromiłem go wzrokiem - no i kule zwiał... już lepiej szła mi hodowla pająków. Jeziora liskie... tam po zmroku klimaty panują ciężkie. Ot, niby wypad na wsiową, sobotnią potańcówkę na plaży (kozy wymiatały na maxa, ja też chce mieć takie rogi!) co chwile dało się słyszeć przyjacielskie teksty typu "masz jakiś problem?", "nie dotykaj mojej kobiety!" i ogólnie fajnie było. W pewnym momencie Kleju nawet pobiegł na chatę po libańsk. rekwizyt, który miał być pomocny w wyjaśnieniu kwestii miejscowego zachowania kilku gości (6-7, ciężko było zliczyć...,) i dobrze, żeśmy go z Mazurem udobruchali (magiczna moc Cavaliera hehe), bo by w pierdlu komixy rysował;) Pozdrowienia dla Wiedźmy, Cwikusa, Domela (co byś nie marudził;), Szuby, Krystosa i całej reszty załogi.

8-bitowe hity: Galaga, Storm Swift, Contra, Rick Dangerous, Gauntlet

Koso

koso@psxextreme.p

dziedzina: sportowe, przygodowe...
aktualnie męczy: Dead to Rights, Mark of Kri



Ciąg dalszy relacji z placu boju: schudłem kolejne dwa kilo, a na szafce mam pół apteki. Wirus nawrócił... jednak nie troskam się, bo tym razem tłamszę go konsekwentnie. Ciąg dalszy za miesiąc (oby nie:)... (...) Wyjątkowo dużo tytułów pojawiło się w tym miesiącu (termin "sezon ogórkowy" przestaje tym samym istnieć;) w dodatku sporo była gier z mojej "broszki". W >>DEAD TO RIGHTS<< zagrywałem się całymi nocami, ostro pomęczyłem MARK OF KRI, by na deser poszarpać odrobinę w SEGA SOCCER SLAM. Tymczasem nie mogę się doczekać PES2 - gosh, to jeszcze 2 - 3 miesiące! Poki co intensywnie przygotowuję się do EP3. Chętnych do grania w soccera uprzejmie informuję, że gram w kark ach z metalowymi wkrętami, przy zabieraniu piłk wchodzę wyprostowaną nogą, a przy główkach walam łokiec pod zebra. Nie boicie się, ja tak tylko profilaktycznie:) (...) Kurde, został mi miesiąc wakacji. Jak dobrze pójdzie będę miał rok wolnego... Poczekaj moment, obiecałem pozdrowienia. Niech spojrzę. Pavlus (łkonika:), DC_Fan i Zenon Elektroniczny Postuszek. I jeszcze buziaczek dla mojego kochanego Złotka, taki soczysty... Ech, zmykam - podobno na jakieś targi odzieżowe zaraz jedziemy, czy coś:).□ [S. zapomniałeś o "Tej"]

8-bitowe hity: Boy Soccer, Team 1&2, seria Dizzy

Kleju

kleju@wp.pl
www.kto-nieznajomych-nie-zaczepia.pl

dziedzina: różnorakie
aktualnie męczy: Morrowind, Vagrant Story



Hejooo Insko podbite! Sierpniowy "wypad redakcyjny" udał się niesłychanie. Pozytywna faza wygrała! Kilka dni picia owocowego wina marki Cavalier, przejdzie chyba do historii. Nawet Star, któraga nigdy bym nie podejrzewał o picie podobnych trunków, delektował się jak koneser. Dziadu przy nim to cienias;). To, co się tam działo, byłło... "minimalistyczne", cytując Mazura. Zabawa przy lecących z żółtego magnetofonu przysmewkach Ściery była przeżyciem zaiste mistycznym. Przez kilka godzin byłem nawet Spider-Manem, po tym jak jakiś zabłąkany pająk ugryzł mnie w dłoń. Skoki z okien DAJĄ RADĘ, mowię Wam! Całowanie kaz na plaży też, pod warunkiem, iż nikogo koło Was nie ma;)... Stwierdziłem tam, że w Redakcji mamy samych psychopatów - przez kilka godzin siedzieliśmy na maks i wymyślaliśmy różne sposoby usmiercenia kapiących się obok ludzi. Najgorsza wąże małpa oczywiście małutka i mifutka Yohko. Ja i moj nieodłączny nóż kukri z Libanu schowaliśmy się w kąt. Teraz rządzi pani Zagdańska NIOMI (...) Z innej pary kalosze - za kilka dni poprawka z logiki, a ja jak głupi zagrywam się w MORROWIND VAGRANTa. Czyżby szykował się "warunek"? Oooc to! Raz się żyje (...) Pozdrowiam Alexandra, Sławka Sawickiego oraz moją ukochaną Sondzię.□

8-bitowe hity: Super Mario Bros. 3 i Final Fantasy (1-3)

pan Władek

loki@psxextreme.pl

dziedzina: Japońskie popierdółkowate gierki
aktualnie męczy: Densha de GO! Professional Sho



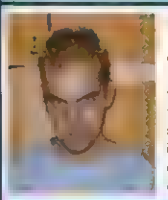
Loki^ (1997 - 2000), cześć jego pamięci. Wild_Olaf (2001 - xxxx) is now on track! Stało się! Mam "stołkę" w domu i wreszcie mogę z Cwikusem rozkoszować się minimalowym przesyłaniem "hejooo" na kanale #psxpl. A zabawa jest przednia, bo nie ma to jak "hejooo gość dajemy radę" w środku nocy. Ale i picie piwa z Ali^ po drugiej stronie kabla, to też nie lada atrakcja (biedny FBI, pewno musi biegać do sklepu po browary:). Kuna, przez skarbowy urząd nie pojechałem do Iriska i aminęły mnie takie atrakcje, jak sparne z przestępcą zbiegłym z więzienia, trzaskanie winek w kartonie i molestowanie kóz na plaży. Ale zagospodarowałem sobie jakoś ten czas, montując między innymi zapalniczkę w "koszlaku" i kupując gobeliny i produkując owczy ser. Aha, kupiłem sobie jeszcze spadochron głębinowy. Hejooo! Pozdrowienia dla całego #psxpl. Uzdrawiające pozdrowienia dla Yohko - jej bestialsko pobitej przez schody prawej nogi. Nogo, wracaj do zdrowia! (...) Że niby HIV ubiera się tak jak ja? Heh, chwalił mi się ostatnio, że nosi koszulki trzy razy tańsze od najtańszych moich. Żeń się chłopie i kupuj nieużywane t-shirty:). Special thnx dla Owcy (...) PS: Mimo sprzedam imitację popieskiej beretki lub wymienię na kompletne prawe lusterko do ELX-a.□

8-bitowe hity: Rick Dangerous, Microprose Soccer, Bruce Lee, Agent USA :)

Mazur San

mazur.san@poczta.fm

dziedzina: różnorakie
aktualnie męczy: Enclave, Amped, Burnout



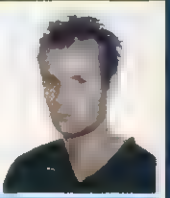
Kleju miewa niezłe jazdy, ale gdy ujrzałem go na przystanku w Iresku z przypasanym libańskim nożem do podrzynania gardeł i tatuażem na szyi - poczułem się nieswojo:). Załatwione przez niego lokum przypominało nawiedzony hotel z "Lśnienia", a w oldskulowej toalecie na dworze szaloły bliżej niezidentyfikowane formy życia, żerujące zapewne na jednym z biedaków, którzy z niej skorzystali:). Jazdy po degustacji kartonowego wina CAVALIER nie sposób opisać - wszystko przypominało jeden wielki HALUN! Z przerażeniem spoglądałem na peszącą swoją nową powieść Yohko - spokojna historia pod naszym wpływem zamieniła się w mrożący krew w żyłach horror, a siekiere rysunki zastąpione przez wizerunki drabów z sudkami czoszkami na łańcuchu i zakrwawionymi szpadlami! Kujot i Star to wprawione winożłopy - niestety pamiątkowy filmik przedstawiający ich w akcji zaginął wraz z kamerą... Nic jednak straconego, gdyż na EP3 planujemy nakręcić pełnometrażówkę:). Powrót do domu szybko pomógł mi stanąć na ziemi - zarwałem kilka nocek grając w ENCLAVE i stukając teksty przed "końcówką". Na dniach mam ustny ze Staraterkiewnostawiańskiego(ktoś to jurzy? HELP!) (...) Pozdro Biegan, Nolster, Chrisbloo & pspl.□

8-bitowe hity: Montezuma's R., Enter Dizzy, Saboteur, Raider Raid

Czytelnik

SzOpEn
Radomsko

dziedzina: RPG
aktualnie męczy: w nic, bo właśnie padłam i konsola



HIV to palant (H. bujaj się, bucu! W nagrodę nie poprawnę tego tekstu...), a Ściera to gupi ufol (S. bujaj się) ale czy ktoś sobie wyobraża istnienie tegoż szmatławca bez nich? No to wszelina już poszła. Na jesiej z komercyjnych stacji TV pojawił się program poświęcony szpilom. Ale jacy ludzie są odpowiedzialni za recenzje... Gezzz. Szkoda słów. Wakacje już pękły - czas wracać do "ukochanej" szkoły, co może dobrze się składa, bo człowiek odzwyczaja się na trochę od konsol. Konsoli, która też zakończyła ale żywot EXTREME PARTY 3 nadchodzi wielkimi krakami z czego cieszę się niezmiernie i zawczasu szykuję sprzęt. Bezalkoholi oczywiście już się chłodzi. Mam nadzieję że aura nie zawiedzie i będło które ściągnie konkretnie się wyrzodzi. Ciekawe, czy ośrodek jest dobrze ubezpieczony? :-) Już widzę jak Ściarwo tłumaczy reporterom Wiadomości (S. ja? gdyby co, to ja pierwszy "daję w długą" - nic nie tłumaczę), że to był tylko CRAZY COMPO z udziałem czołgów (S. koparki z wiązką SzOpEna obok). No to koniec głęzenia i lecą pozdrowienia: Kriseh, Sarni 1, Zangief, RJ, kapitan_Gid i inne oszołomy:□

ulubione intro/outro: HIV, spoko już Twój list a ja nie pamiętam co tam pisało :)(ściera)

mój świat - 2+1; Zawsze tam gdzie Ty - Lady Pank; Kocham Cię kochanie moje - Maanam; Kiedy powiem sobie dość - O.N.A.; Makumba - Big Cyc; Anna - Blackout; Jestem z miasta - Elektryczne Gitary; Au szalałała - Ireneusz Dudek
Zycie jest nowelą - Rynkowski; Zanim zrozumiesz - Varius Manx; Wszystko czego dziś chcę - Trojanowska; Jak rzecz - Kowalska. Ścisła czołówka EXTREME IDOLA 2002 nagrodzona zostanie grami (podziękujcie firmie CD PROJEKT).

Oczywiście wciąż aktualne są wszystkie zapowiedziane wcześniej CRAZY COMPOSy (kto chętny, niech weźmie wędkę - to nie był żart, a sporo ludzi dzwoniło w tej sprawie). Jest propozycja, żeby zorganizować COMPO na najlepszą okołogrową melodyjkę w "komórce". Co Wy na to?

Duet Loki & Bufi rozważa zorganizowanie filmowego kącika Anime. Star oczywiście będzie parał się magią, skupiając wokół siebie fanatyków RPG (będą drobne nagrody w COMPOSach), GOPA poważnie myśli nad małym turniejem w ISS-a (najlepiej w ISS2 i pamiętajcie przywieźć swoje memorki), a Mutti coś przebąkuje na temat SOUL CALIBURa. Turniej piłki wciąż aktualny, drużyny (najprawdopodobniej po 7 osób) zorganizujemy na miejscu.



Mapka okolicy. Strzałką zaznaczyliśmy Wasz cel.
Z "Dworca PKP", jak widać powyżej, jest dosłownie rzut beretem do ośrodka, zaś autobus staje na przeciwko (przystanek "SZYMOCICE BASEN"). Osoby jadące samochodem od strony Gliwic trafią bez problemu (takich przejazdów kolejowych nie ma na tej trasie, a już tymbardziej z dworcem kolejowym po prawej stronie). Jadąc od strony Raciborza/Rybnika należy trzymać się cały czas głównej trasy i nie odbijać w lewo do Nędzy.

Nie zapomnijcie o przedłużaczach i "złodziejach", śpiworach, namiotach, konsolach, telewizorach, grach, padach. Polecamy również uzupełnić ubytki oleju w głowie sprawdzając przy okazji, czy ta solidnie trzyma się na karku - wbrew pozorom to może się przydać. Do zobaczyska!□

Ekipa PSX EXTREME



TOCA RACE DRIVER

Głównym trybem zabawy jest "kariera". Jako żywcem, teksty wygłaszane przez postacie nadają się na slogany reklamowe promujące płyty disco polo.



konsole PS2 - niekoniecznie pochlebne.

W owym sezonie należy gromadzić punkty niezbędne do

McKane), którego musisz poprowadzić do
ramieniu i wchodząca muzyka...). Podobnie
jak w "trójce", musisz się wkupić w łaski
zespołu oferującego Ci kontrakt (malte),
tym celu zaliczając określoną trasę
podstawionym samochodem. Pomyślne
zaliczenie próby otwiera przez Tobą drzwi do
kariery, za którymi znajduje się długa droga



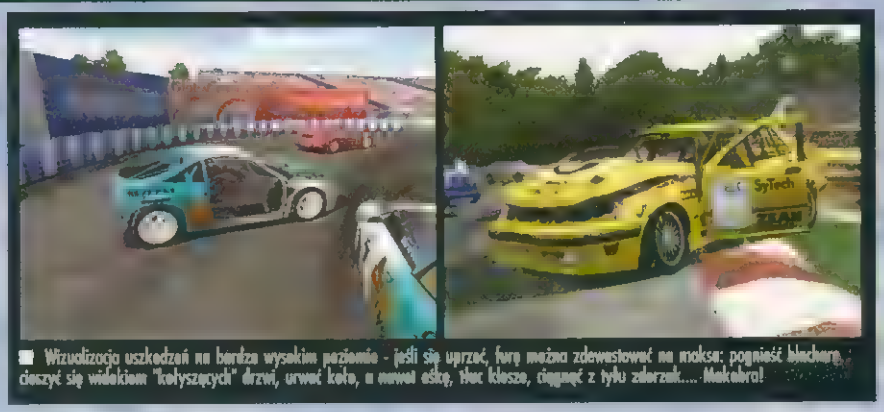


STERS polegający na wyjechaniu

Włoszech, Francji, Hiszpanii, Austrii
Szwecji, Holandii oraz Belgii), w
efekcie czego możesz szarżować
dodatkowo na torach leżących w
USA, Australii oraz Japonii. No tak -
żadna to nowość. Ale... tym razem
zaimplementowano 36 torów, co jest
wynikiem mało powiedzieć imponują-
cym (vide zapowiedź AUTO
MODELLISTA;); jest oprawa
oczywistą, iż wiele z nich to obiekty
licencjonowane (np. Silverstone,
Monza, Hockenheim). Żeby nie było
niedomówień - samochody też są
owszem, w dodatku wcale głupie.
Łącznie 42 sztuki: nie widzę sensu
ich wymieniania... W kwestii

związku, zaden to kosmos, nie licz na
możliwość wymiany lusterek, jeno
podstawowe ustawienie zostało
uwzględnione, co nie zmienia faktu, iż

wyraźnie czuć różnice w zachowaniu pojazdów np. w przypadku opuszczenia/podniesienia "płetwy" - in plus Warto dodać, że niektóre wózki mozna wygrać w pojedynkach "1 na 1". Otóż po wygranej serii wyścigów dzwoni do Ciebie jakiś napaleniec, który nie marzy o niczym innym, jak tylko stanąć z Tobą w konkury. Podejmiesz wyzwanie - w zamian za wygraną łykasz furę, która niczym trofeum tkwi w garażu. Co ważne, wsiadasz do odgórnie przypisanej fury, nie mając zielonego pojęcia w temacie jej reakcji na swe poczynania (np. Cobra, Cooper) - szok jest tym większy, że doświadczenia wyniesione z prowadzenia "przed chwilą" jakiegoś turystycznego potwora mozesz zwinąć w rulonik i spuścić w kiblu. Ciekawy patent, tyle że: raz - powiew świeżości to znikomy, dwa - pasuje do całej otoczki TOCA niczym Playman do siłowni. Podsumowując, "zapłecze" gry wypada jak najbardziej pozytywnie.



■ Wizualizacja uszkodzeń na bardzo wysokim poziomie - jeśli się uprzeć, furę można zdewastować na maksa: pognieść blachare, cieszyć się widokiem "kołyszących" drzwi, urwać koło, a nawet oś, tłuc klosze, ciągnąć z tyłu zderzak.... Makabra!

Co by jednak nie rzęzić, najwazniejszym elementem zabawy jest... zabawa? Hłehłe! Model jazdy w TOCA został opracowany wyśmienicie. Samochody trzymają się nawierzchni pewnie, czuć ich wagę, co ma szczególne znaczenie podczas pokonywania nierówności, czy też - ze wzmożoną intensywnością - nierówności na łukach. Uślizg samochodu stanowi bajer nie z tej ziemi, wywołuje przyspieszoną akcję serca podczas operowania klawiszem odpowiedzialnym za deptanie gazu. Wiadomo, zbyt duża "szpula" podczas wychodzenia z łuku - kapa (ofkoz, nie bez znaczenia są rodzaj napędu oraz moc, jaką dysponuje wóz). Opóźnione hamowanie przy niesprzyjających warunkach atmosferycznych - kapa (oprócz wyśmienitej, słonecznej aury, spotkasz również piękny zachód słońca, deszcz - w tym wariancie pracują wycieraczki .). Co jak co, ale manewr hamowania w tej serii był zawsze odzwierciedlony niezwykle realistycznie, nie inaczej jest w RACE DRIVER - gdy widzisz zbliżający się zakręt/szykanę, musisz deptać po hebłach ze sporym wyprzedzeniem, starając się nie dopuścić do zablokowania kół (a zatem nawet "hamowanie silnikiem" jest wskazane) , bowiem w przeciwnym razie wylądujesz na bandzie/w piasku, wyjechanie z którego zabierze Ci wiele cennych sekund. Ale, ale... przykra naleciałość z "trójki", a zatem niesmacznie wyolbrzymiona rola hamulca ręcznego mierzi mnie okropnie. W zamierzeniu zaawansowany, symulacyjny model jazdy w



MOJE TRZY GROSZE

Czwarta wariacja z serii TOCA nie zaskoczyła mnie niczym szczególnym, przebijając jednak poziom gedy lineupu Codemsters. Mistrzowie kodu tradycyjnie odwalili grę "jako taka" (w sumie to najbardziej spodobał mi się asfalt, bo ani samochody ani otoczenie nie są dopasione). Esencją TOCA była i JEST grywalność, której sprzyjają: model jazdy (ten ręczny to kosmos), odpowiednio wyżyłowany poziom trudności i co najważniejsze, wizualizacja uszkodzeń i AI rywali. Te dwa ostatnie elementy są godne naśladowania (a że zażarły większość powodu Czarnull to już inna bajka).

8-

Ściera

Definitywnie, kogut nie nadaje się do znoszenia jajek, z kolei CODEMASTERS nie ma pojęcia o tworzeniu dopasionej grafiki. Na szczęście team doktoryzował się pięciokrotnie w kierunku "gameplay".







■ Co jest tradycją serii TOCA, na zapodanym widoku FPP można się rozglądać po kokpicie kierowcy: na prawo i lewo. Niestety, w nowej odsłonie na szybach nie powstaje "pajęczynka"... (...) Na zdj. po lewej: obsługa uwijająca się w pit stopie, dziewice próbujące zyskać na czasie; na zd. po prawej: sympatyczny "mistrok", który wyjechał z garażu Playmana (prowadzi go goła baba).







połączeniu z "ręczniakiem" rodem z RIDGE RACER to rozwiązanie dosyć nieszczęśliwe. Graczom nie mającym styczności z rzeczoną odsłoną serii tłumaczę, że z pomocą tej odmiany hamulca mozna się wybronić z opresji, o której z wyprzedzeniem mozna by powiedzieć "beznadziejna": zarzucasz kuprem, suniesz bokiem (w "turystyce"??? Hm...), gaz do dechy, nic nie było, proszę jechać dalej. Kolejną naleciałością z "trójki", tyle ze pozytywną, jest uwzględniony tunel powietrzny, mający znaczny wpływ na ogólnie rozumianą rajcowność wynikającą z zabawy, potęgowany przez wzmożoną ciszę - co by kolesiowi siedzącemu na ogonie żywot utrudnić, nieraz należy uciec na drugi "pas" celem pozbawienia go tegoż argumentu "przetargowego". Warto również odnotować, że świński handicap, dokuczający choćby w serii GT, został tu potraktowany bardzo poważnie, znaczy się niemal całkowicie wyeliminowany, w związku z czym zdarza się, że wystarczy jeden poważny błąd w sztuce, aby spaść z podium z łoskotem - na łeb, na szyję. Spoko, wszak nikt nie powiedział, ze TOCA jest kolejną grą, którą ukończysz "z doskoku", w przerwie między "Teleexpresem" a "Faktami". Kolejnym atutem gry jest AI zawodników komputerowych. Po pierwsze, nie jeżdżą tylko i wyłącznie optymalną drogą, "po sznurku" (I znów kłania się seria GT...), jeno trzeźwo reagują na Twe poczynania: po wielokroć sadystycznie bawiłem się obserwując ich zmagania, gdy gwałtownie hamowałem, zajeżdżałem drogę, ot, czyniłem oborę pełną gębą. Poza tym, "komputery" popełniają błędy tak po prostu, jakby człowiek dzierżył pada, a reakcje łańcuchowe, dzięki którym dokonują się przetasowania stawki, rajcują jak cholera Pod tym względem TOCA rządzi bez dwóch zdań. I jeszcze jedna wazna kwestia. wyproszenie oponenta z trasy - przez umowny "przypadek";) - jest proste niczym smarowanie masłem pajdy chleba, przy czym Gracz nie znajduje się na pozycji Boga - klaps w newralgiczny punkt nadwozia wystarczy, abyś stracił panowanie nad kierownicą, kwitując zajście - uwaga! - jakimś wymownym tauntem (np. "Motherf***!" albo "What are You doing, freak?!!"). Czy w świetle powyżej wyliczonych i opisanych argumentów odnosisz wrażenie, że nowa TOCA to mega-symulator, który może przytłaczać stopniem "zaangażowania"? Mam nadzieję, iż nie doprowadziłem Ciebie do sugerowanego stanu, hłehłe!, gdyz nie jest to "sztywna symulacja". Ależ skąd, gdzieżby tam! "Łajanie" w celu osiągnięcia większej prędkości wyjściowej, pokonywanie łuków i szykan "na wariata" (niczym sławetny "korkociąg" na amerykańskim torze Laguna Seca) stanowi tutaj chleb powszedni. To jest jednak małe piwo. O ile fury dostępne w pierwszej lidze zachowują się "ludzko":), tak już liga druga, oferująca dopasione wózki, może podłamać fana serii z tytułu arcade'owego zabarwienia - doprawdy, osiągane przyspieszenia i prędkości są tak wykręcone, że ciężko mówić o symulacji (a może jest to symulacja przesadzona?), co w połączeniu z nader realistycznym hamowaniem splamionym przez "kosmiczny ręczny" czyni z TOCA twór przesuwający granicę dobrego smaku w strefę "jest niebezpiecznie".



"Pojedynek o świcie" - nie ma to jak zostać wiernym zasadom "fair play", hłehłe!

Graficznie jest... dziwnie. Niby wyciągana przez konsolę rozdzielczość nie budzi zastrzeżeń, jednak wykonanie samochodów i tras (wieje z nich pustką) to zupełnie inna bajka. Po pierwsze - pojawiają się



W nowej odsłonie serii TOCA można zaliczyć dachowanie, a nawet

■ Fani serii TOCA mogą być nieco rozczarowani - głównie za sprawą arcade'owego podejścia do tematu prowadzenia co bardziej wypasionych wozów. Na domiar złego, CODEMASTERS nie wykluczyło z zabawy idiotycznego hamulca ręcznego, z pomocą którego można wychodzić z największych opresji. Ale, ale... nie każda gra wyścigowa musi być symulatorem, nieprawdaż?





znienacka obiekty (rzędy drzew, trybuny...), po drugie - zdarza się, że tekstury wskakują na obiekty z opóźnieniem (buueee!), po trzecie - animacja potrafi chrupnąć tak mocno, że wypada puścić bełta. Co innego, że system wizualizacji uszkodzeń został dopracowany najlepiej spośród konkurencyjnych tytułów na PS2 (znacznie lepiej niż w V-RALLY 3): sypią się szyby, na zakrętach otwierają uszkodzone drzwi, można wlec tylny zderzak lub stracić przednią maskę, ew. cały "ryj", a nawet urwać koło i oskę. Warto dodać, że konkretna kraksa owocuje "dachowaniem", a nawet "koziołkowaniem"! Mimo wszystko ostatnia wersja PSX'owa miała w tej materii nieco więcej do powiedzenia. Dość chyba powiedzieć, że uszkodzone koła i inne elementy mają nieznaczny wpływ na osiągi, trakcję... No i nie do wybaczenia jest - stanowiący okropną potwarz - spadek dynamiki o 500% w razie szarpania z widoku FPP (notabene wnętrze wygląda "tak sobie"; celowo napisałem "wnętrze", gdyż wszystkie fury posiadają jednakowy wystrój. Buuuu!). Całkowicie przy okazji, wkrótce nadjedzie trzeci COLIN i modlę się, co by wyglądał lepiej, hasał na alternatywnym "silniku" ("na dwoje babka wróżyła siódmą wodę po złotych kalesonach") ( ) Dźwięki wydobywające się z warczących silników oraz ciężko pracujące turbosprężarki zostały niesmacznie ujednolicone - przypadłość serii. Muzyka towarzyszy jedynie eksploracji Menu raz jazdom "testowym".



■ W takim tłoku nie sposób nie urwać komuś spojlera, pozbawić dyfuzorów, czy też - o zgrozo! - zadrapać lakier

Nowa TOCA ocieka w skrajności. W mój gust trafiła, bowiem jestem fanem i symulacji, i "pure arcade". Gdyby tylko rzucić za psami ten cholerny hamulec ręczny - byłoby młodzieżowo. Jeślis jest fanem serii, to nie spodziewają się mega-wydajnych usprawnień, bowiem takowych nie uraczysz, z kolei w przypadku, gdy po serię TOCA sięgasz z pozycji "pierworódki" - do oceny końcowej dorzuć jedno "oczko". Ze co...? Tak, polecam. (...) PS: Zaby się nie golą, w związku z czym bojkotuję ewentualną kolejną część tejże gry, no, chyba ze przejdzie definitywny lifting, bowiem RACE DRIVER mieni mi się bardziej jako wzbogacony port, niż sequel. (...)

Od 11 września gra będzie dostępna w sklepach w cenie 229,90 zł. Wydawcą na Polskę jest CD PROJEKT.

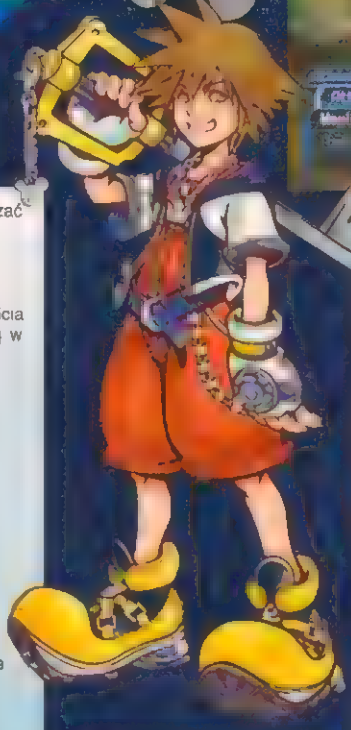


KINGDOM HEARTS





■ Bossowie w KH zostali nieźle doprocowani i naprawdę trzeba się namęczyć, aby rozwalić takiego np. Cerberusa (podpowiedź - aby uniknąć obrażeń, trzeba mu wskakiwać na grzbiet).



start Hmmm, w sumie to nie powinienem tego zdradzać już na początku recenzji, ale bardzo się zawiodłem. Na kim? Oczywiście na SQUARE, które wydało gierkę nie dość, że prymitywną i przeznaczoną głównie dla dzieci, to jeszcze prawdopodobnie wyłącznie w celu łatwego nabicia sobie kiesy, jaki pewnie przyświecał też drugiej, uczestniczącej w produkcji kompanii - DISNEYowi. Czym uzasadniam ten osąd? Już przystępuję do wyjaśnień...

PSEUDO RPG?

Grę KINGDOM HEARTS trudno utożsamiać z gatunkiem RPG, gdyż jej sens opiera się głównie na ustawicznym bieganiu, skakaniu i rozwiązywaniu prostych zagadek logicznych, a w międzyczasie rozwalaniu setek przeciwników w czysto zręcznościowych starciach. Toż to platformówka jak w mordę strzelił! No, może nie do końca, gdyż występuje tu również motyw zdobywania doświadczenia, a postacie mogą nosić przeróżny ekwipunek, używać przedmiotów oraz korzystać ze specjalnych technik i czarów... Co z tego jednak, jeśli nasz główny bohater (Sora) podróżuje w towarzystwie kwaczącego Donalda i głupkowatego Goofiego, czyli postaci nadających się na bohaterów RPG tak, jak Loki na Mister Universum. KH może jedynie od biedy pokusić się o miano Action RPG.

CZY TO BAJKA?

Można powiedzieć, że tak, ale bardzo nietypowa, zarówno dla "kwadratowych" (o ile takie FF można bajkami nazwać), jak i DISNEYa. Opowieść zaczyna się od iście SQUARE'owskiego motywu - Sora w psychodelicznym śnie poznaje swego głównego przeciwnika - zły byt o imieniu Heartless, który zdobywa umiejętność przenikania przez bramy dzielące różne światy, aby je opanować i skazić serca ich mieszkańców. Światy te, to po prostu krainy disneyowskich baśni, zamieszkałe przez charakterystyczne dla nich postacie. Mamy więc np. dżunglę z szalejącym po niej Tarzanem, czy też królestwo Agrabah z Alladynem na latającym dywanie. Po tych wszystkich światach podróżuje nasz młodociany bohater, rozwalając hordy czarnego robactwa, a za pomocą swego magicznego klucza (który służy mu również do walki) zamyka drzwi przed sługusami Heartlessa, przy okazji szukając swych zaginionych przyjaciół. W misji towarzyszy mu dwóch wspomnianych już disneyowskich palantów - i tak sobie

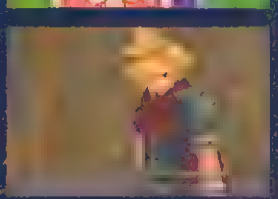




Nie spodziewałem się po SQUARE komercyjnej bajki, taką jednak gra okazała się - powstała w koprodukcji z DISNEYem - KH







oni latają (specjalnym stateczkiem) - z jednego bajkowego świata do drugiego, w których często natrafiają na motywy pasujące bardziej do serii FF, niż do bajek Disneya

CLOUD CZY TARZAN?

Największym dziwem tej koprodukcji jest plejada występujących w grze postaci. Obok stricte disneyowskich bohaterów, w grze występują znane wszystkim Graczom twarze - Cloud, Aeris, Squall, Selphie, Tidus, Wakka i wiele innych, a to przemieszanie wcale nie jest korzystne. Gdy spoglądam na boskiego wręcz Clouda, który swoim trzymetrowym mieczem wyczynia istne cuda (raz z nim walczymy!), a następnie przenoszę wzrok na rozdziawioną gębę Goofiego, to aż mną trzęsie! Jak można było wspaniały klimat "Fajnali" zmieszać z infantylnością bajek Disneya - toż to profanacja?!

TECHNICZNIE...

...rzecz biorąc też nie ma powodów do zachwytu. Poszczególne lokacje prezentują bardzo nierówny poziom wykonania, a ponadto większość z nich jest zdecydowanie zbyt mała. Uderzające nas po oczach feerie barw można poczytywać raz jako zaletę, a raz wadę, jednak największą plamę daje tu kamera, która nie dość, że bardzo rzadko ustawia się w pożądanym przez nas położeniu, to jeszcze często klinuje się między przeszkodami terenowymi i ogólnie utrudnia poruszanie się (i skakanie), a w walkach jest istnym koszmarem. Na plusy zaliczyć można jedynie design postaci (Cloud rozwalał), efekty specjalne w czasie walk (iście "fajnalowe" fajerwerki) oraz bardzo dobrą oprawę muzyczną i znakomicie dobrane głosy postaci.

GRAĆ CZY NIE GRAĆ?

Podsumowując moją część tej recenzji, to zdecydowanie nie grać! Kuszą co prawda FINALowe postacie, lecz cała reszta nadaje się bardziej dla miłośników platformówek, niż zapalonych eRPeGowców. Przynajmniej moim zdaniem.. □



torba

W moim zdaniem z
znajdą
którym
gra przypadnie do
gustu. Po kolei
jednak.

Jeśli kochasz Square

Uważaj, gdyż zaserwowano nam bardzo dziwną mieszankę klimatyczną. Z jednej strony Kwadratowi, którzy potrafią postawić swych młodocianych bohaterów w bardzo dojrzałych sytuacjach, z drugiej niektóre drażniące obecnie naiwnością motywy typowe dla Disneya. I jak dla mnie, istnieje zbyt duży rozdźwięk pomiędzy tymi dwoma światami. Muszę jednak pochwalić twórców, za to jak swobodnie poruszają się pomiędzy konwencjami, mieszając wątki ze znanych filmów, wprowadzając postacie i wszystko to łącząc razem w interesującą opowieść, która jednak wymaga od zatwardziałych fajnalowców mnóstwo samozaparcia, cierpliwości i dobrej woli.

Nie dobija Cię infantylność Donalda

To pięknie, bo ja z całym szacunkiem i sympatią jakimi darzę Disneya nie mogłem znieść jednej, niezwykle istotnej rzeczy. O ile o wiele bardziej



tylko Donalda, a tu proszę, okazało się, że przez całą z małymi wyjątkami grę będę skazany na towarzystwo tych pajaców. Na szczęście Disney ma w swej ofercie dużo ciekawsze osobistości, które momentami zasilą szeregi drużyny. Jeśli dać im trochę czasu i doświadczenia to potrafią sprawnie sobie radzić, a nawet czasem odwalą jakiś rozbrajający ze uśmiechu wałek. A co powiesz



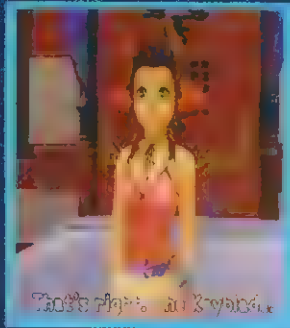
Mam trzy latka, trzy i pół, padem sięgam ponad stół, ale w Kingdom Hearts to se jeszcze nie pogram. Bajkowy wygląd nie idzie w parze z dziecinnym poziomem trudności.



Lubisz zręcznościowe podejście

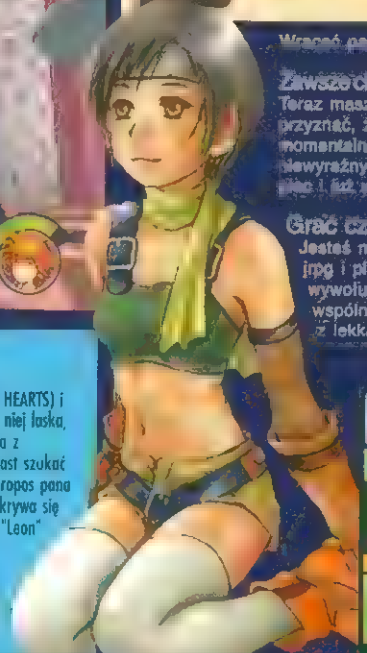
A to oznacza, że nie zdołuje Cię spora ilość skakania i eksploracji raczej odpowiednia dla platformówek. Mamy co prawda do dyspozycji system rozwoju postaci, umiejętności, czary a także typowo erpegowe patenty, lecz przeważająca część gry zdominowana została przez elementy zręcznościowe, "urozmaicone" skutecznie przez walkę z kamerą. Dziadostwo straszliwie nie mieszczące się w oczekiwaniach stawianych przed Square





Aeris żyje

■ Aerith żyje (w KINGDOM HEARTS) i trzeba przyznać, że niezła z niej laska, tylko dlaczego zadaje się ona z ponurakiem Squallem zamiast szukać swojego herosa Clouda? A propos pana "szkwału" - słyszałem, że ukrywa się on teraz pod pseudonimem "Leon" - czyżby chciał zostać zawadowcem? Szkoda tylko, że w KH nie możemy zagrać żadną z tych postaci...



Zawsze chciałeś usłyszeć przemawiającego Clouda?

Teraz masz okazję. Tak samo jak Squalla, Yuffie lub Aeris, [illegible] przyznać, że moje obawy co do jakości podłożonych głosów zostały momentalnie rozwiane. Absolutna rewelka! Jedynie Puchatek jakiś taki niewyraźny, ale reszta to klasa sama w sobie, zresztą rzut oka na [illegible] już pisać, że w projekt zaangażowano [illegible]

Grać czy nie grać?

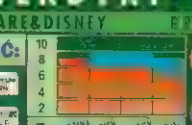
Jesteś miłośnikiem Square, [illegible] jrpg i platformerki, a dziejszy klimat i bardzo sympatyczne wykonanie wywoluje uśmiech na Twojej twarzy. Jeśli znalazłeś jakieś punkty wspólne to możesz śmiało spróbować, ale zaznaczam - ostrożnie i z lekką dozą wyrozumiałości dla dziecinnego klimatu.

WERDYKT

STAR&TORBA

SQUARE&DISNEY RPG

GRYWALNOŚĆ:



PLUSY	MINUSY
▲ "Fajnalowe" postacie	▼ klimat
▲ bossowie	▼ elementy zręcznościowe
▲ użyczone głosy!!!	▼ piekło rodem

OCENY ZGREDZIOLI: KLEJU 7+, ŚCIERA 7

NOŚNIK - DVD

Firma z tradycjami wchodzi na pole rozgrywki on-line

ony zrobiło cholerny błąd. Błąd nawet porównywalny do klęski launchu tej konsoli i długiej suszy jeśli chodzi o wydawane tytuły. Nie zadbało o support w kwesti online. Przez kilka cholernych lat nie wypuściło żadnych urządzeń które by takie coś umożliwiały. Dopiero teraz wielkie S obudziło się ze snu zimowego. Ma wielkie aspiracje i wierzę że będzie je rozwijać w tempie dla nas, Graczy zaskakującym. Wierzę że rozgrywka online na maszynce Sony będzie sie rozwijać zgodnie z prawem śniegowej kuli. Nie na darmo to Sony, firma głęboko zakorzeniona w rynku, tytan przemysłu elektronicznego, fabryka nowych pomysłów a nie greenhorn jak śmieszny Bill Gates ze swoim Xboxem.

Rynek elektronicznej rozrywki obrał wyraźnie kurs na produkty online. Ulubiona przez cyberpunkowych pisarzy sieć, net, cyberspace, wired czy jak to jeszcze można nazwać co raz ciaśniej oplata kulę ziemską. Sony nie zostało z tyłu, przygotowuje silną infrastrukturę sieci. Firmy przygotowują się do developingu pod kontem online. Pionierskie Square testuje łącza w cyberkraju - Japonii. Żółte króliki doświadczalne, które zakupiły limitowaną edycję FFXI, który został wypuszczony już na sobie eksperymentują. Co ciekawsze, co było raczej nie uchronne, ujawniły się bugi. Wypuszczono pierwszy w historii konsol patch do gry, ci którzy stawiali że coś takiego może się zdarzyć tylko w przypadku maszynki Billa nieco się przeliczyli.

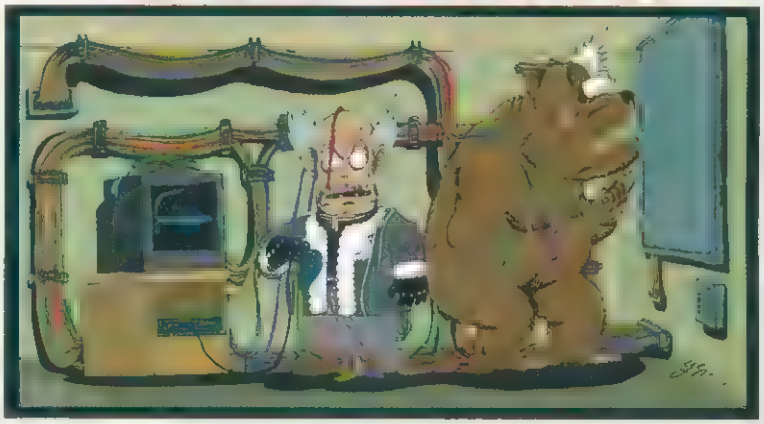
Należało by poświęcić parę słów twardemu dyskowi do konsoli. Na razie nie wiadomo kiedy pojawi się w USA, wg. pogłosek będzie kosztował coś koło 80 dolców, ale nie jest to oficjalna informacja. Twardy dysk nie jest niezbędny do rozgrywki online, jak na razie jedyna gra która na pewno korzysta z tego rozszerzenia jest FF XI. Nie zostało to jeszcze oficjalnie potwierdzone, ale najprawdopodobniej dysk twardy może być wymagany przy grach do których będzie można sciągać dodatki, ubrania, skiny itp. Zapewne zapytacie czy w takim razie załączony do Linux kita dysk moża być wykorzystywany w rozgrywce online. Oficjalna odpowiedź brzmi nie, ale zapewne ludki majstrujące w undrgoundzie wymyślą coś co pozwoli ominąć zabezpieczenia. Ale dla tych którzy zakupili Linux kita dobra wiadomość, wg specjalistów z serwisu IGN network adaptor rozprowadzany wraz z kitem powinien działać tak samo jak Sony Network Adaptor.

Modem do PS2 powinien trafił do sklepów (USA) 27 Sierpnia. Cena to $39.95. W zestawie znajduje się płyta z driverami które zostaną wgrane na kartę pamięci, oraz całym softem potrzebnym do konfiguracji i rejestracji. Sony celuje w szeroką grupę graczy, nie dyskwalifikuje tych których albo nie stać na wykupienie stałego łącza, nie widzą takiej potrzeby albo po prostu nie chcą mieć dodatkowych wydatków.



■ I to mnie... hmmm... urządzenie ma zmienić oblicze PS2? Hehe, nie napalajcie się, na razie w planach tylko w USA i JAP. A co z resztą świata...?

Network adapter obsługuje zarówno linie telefoniczną jak i łącze szerokopasmowe. Przypomnijmy że X korzysta tylko z szerokopasmowego dostępu, więc automatycznie ludzie którzy nie planują inwestycji w szerokopasmówkę i myślacy o graniu online raczej zwrócą się w kierunku PS2. Rozwiązanie które za pewne nie będzie argumentem przetargowym, ale zawsze stanowi jakiegoś tam asa w rękawie Sony. Jednak nie wszystkie gry będą chciały działać na łączu telefonicznym. Niektóre potrzebują dostępu szerokopasmowego, a niektóre nie pokażą pełni swoich możliwości. Chciałbym też zauważyć że jest to rozwiązanie niskobudrzetowe jedynie dla mieszkańców USA gdzie w 20 $ abonament za telefon wliczone są rozmowy lokalne. U nas ktos kto korzystał by z tej opcji zapewne musiał by pływać w PLNach i podcierać się stuzłotówkami, u nas raczej taniej (choć i tak drogo) wyjdzie wykupienie szerokopasmowego łącza.



Przyłączenie PS2 do globalnej wioski nie jest trudne. Po prostu należy podłączyć NETWORK ADAPTOR do PORTU ROZSZERZEŃ. Port ten znajduje się z tyłu konsoli, jest przykryty plastikową klapką. Wtyczkę linii telefonicznej lub łącza szerokopasmowego należy wcisnąć w ODPOWIEDNIE GNIAZDO. Drivery, podobnie jak to było z odtwarzaniem filmów DVD zostaną zapisane na KARCIE PAMIĘCI. Następnie należy umieścić w napędzie ZAŁĄCZONĄ PŁYTĘ z driverami. Następnie należy ZAREJESTROWAĆ SIĘ poprzez serwis konsumencki SCEA, telefonicznie lub łącząc się z serwerem. Ustawienia zapisane zostaną na karcie pamięci. Teraz pozostało tylko pobawić się ustawieniami ISP. I to już wszystko co jest potrzebne do rozpoczęcia rozgrywki online

Ile to będzie kosztowało? Niemało... Oprócz zakupu network adaptora trzeba będzie zapłacić providerowi internetowemu za udostępnienie łącza, bądź dostawcy usług telefonicznych za przegrane impulsy. Należało by się spodziewać, że w przypadku niektórych gier, konieczne będzie uregulowanie miesięcznego abonamentu za serwer, tak jak to się dzieje w przypadku FFXI.

Sony pomyślało również o zestawie do komunikacji pomiędzy Graczami. Mikrofon połączony ze słuchawkami znajdzie się w pudełku z grą 'SOCOM'. W tej chwili trudno powiedzieć czy coś jeszcze będzie miało zaimplementowaną obsługę tego przydatnego gadżetu, ale wydaje się że idea powinna doczekać się jakiegoś rozwinięcia.

Przyjrzyjmy się co nas czeka, jakie tytuły zostaną wyposażone w mechanizmy umożliwiające granie po sieci. Oczywiście nieśmiertelne FPP, gatunek wręcz stworzony do deatmatchu, 'SOCOM:U.S. NAVY SEALS'. Zapowiada się nie tyle rzeźnia, co, jak sam tytuł wskazuje, cooperative. W pudełku znajdzie się wspomniany wcześniej zestaw do porozumiewania się między Graczami. Należy się spodziewać że gra stanie sie PS2 odpowiednikiem Counter Strike'a. Czysta arcade'woa napieprzanka, 'Twisted Metal' pozwoli na podniesienie poziomu adrenaliny i ostrą wyrzynkę. Wielbicielom gier myuzycznych zapewne przypasuje Frequency, co prawda nie wiem jak rozwiążą kwestię online. Tribes to kolejny cooperative. Będą oczywiście Tony Hawki (już 3 pozwalałą na online), różne gry sportowe, koszykówki Segi, Wielbiciele wyścigów dostaną 'Auto Modellista. RPG reprezentuje sławne 'FF XI' oraz 'Everquest'. Tyle co do zapowiedzi na rynek Amerykański.

Jak widać w online'owej rozgrywce tkwi spory potencjał, ale należy się zastanowić czy to że Amerykanie będą pogrywać sobie po sieci wogóle coś nam daje? Czy należy spodziewać ze u nas granie po sieci na konsolach przyjmie się? Patrząc po blachach, może się udać, ale ja jestem do tego raczej sceptycznie nastawiony. Widząc cenach które życzą sobie providerzy, jakośc polskich łącz i zabójcze ceny Tepsy raczej nie należy spodziewać się przełomu. Dostęp do takich przyjemności raczej będą mieli nieliczni. Na pewno ukształtują się ligi, klany. Należy również zauważyć że możliwość rozgrywki online znacznie wydłuża żywotność gry. Z kilku miesięcy do ...lat? Więc może inwestycja staje się opłacalna? Największi maniacy na pewno sprowadzą sobie ze stanów konsole, adaptor, gry, o ile np. już nie grają w FF XI (raczej ci najwięksi maniacy). Reszcie pozostanie zaproszenie kilku kolegów, piwo i kanapa przed telewizorem... [pingwin@psxextreme.pl]

Xbox Live przyszłość konsolowej rozrywki?

MICROSOFT, tworząc swoją pierwszą konsolę, zdawało sobie sprawę z tego, że wkracza na trudny rynek, zdominowany przez konkurencyjne firmy o wyrobionych markach, a często i wieloletniej tradycji. Nowa platforma musiała być lepsza, posiadać atut, który zachęci potencjalnych kupców do inwestowania w nieznany system. Wyposażenie Xboxa w dysk twardy i kartę sieciową (nie wspominając już o kilkucyfrowych sumkach, które Bill zapłacił developerom za support) było pierwszym krokiem w strategii giganta z Redmond. Nadchodzi czas na kolejny premiera Xbox Live!

Firma >>DFC Intelligence<< opublikowała ostatnio raport prognozujący przyszłość rynku gier sieciowych. Wynika z niego, że do 2006 r. blisko 114 milionów osób będzie grać w Sieci, z czego 23 miliony mają stanowić Gracze konsolowi. MICROSOFT przeciera szlaki, którymi podąży ten typ rozrywki w ciągu nadchodzących lat, gdyż Xbox Live umożliwi posiadaczom "pudeł" i stałego łącza internetowego granie online na nieznaną dotąd skalę. Spece z doliny krzemowej zrezygnowali z dial-up twierdząc, że najpotężniejszą konsolę na rynku nie powinny ograniczać wolne połączenia modemowe...

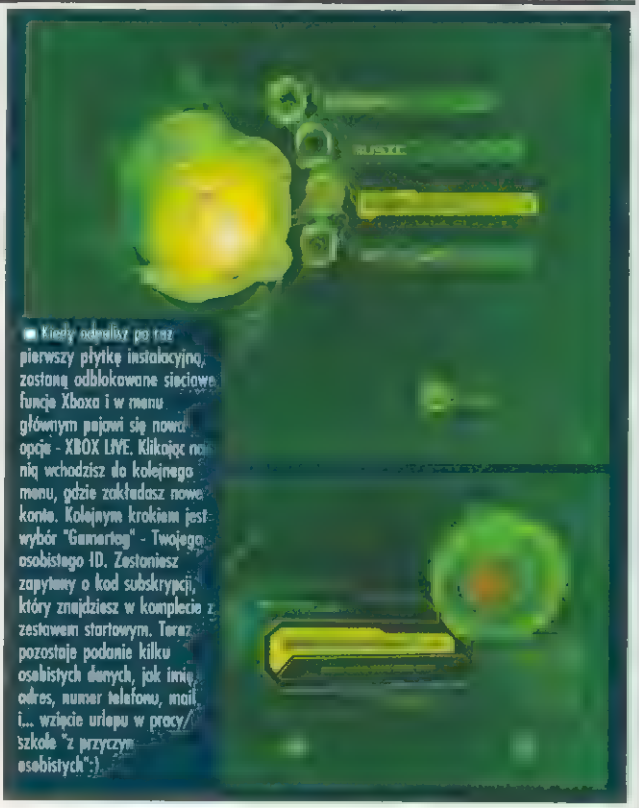
Premiera Xbox Live przewidziana jest na 15 listopada, w Stanach. W skład zestawu startowego, wycenionego na 49 95$, wejdzie roczna opłata za korzystanie z Xbox Live, płytka z programem do rejestracji online, "Xbox Live Communicator" umożliwiający komunikację głosową, oraz sieciowa gra demonstrująca możliwości systemu (w zapowiedziach mówi się o grze RE-VOLT, ale może to ulec jeszcze zmianie). Oczywiście mówimy tu o samej opłacie za użytkowanie Xbox Live, gdyż za dzierżawienie łącza rozliczamy się tradycyjnie ze swoim lokalnym providerem...

Kazda osoba rejestrująca się w systemie otrzymuje tzw. "Gamertag". Jest to prywatny identyfikator, dzięki któremu będziesz rozpoznawany w społeczności użytkowników Xbox Live. Wszystkie Twoje osiągnięcia i sukcesy będą na bieżąco zapisywane, dzięki czemu z czasem wzrośnie twój prestiż i pozycja wśród innych Graczy. W rozgrywkach Multiplayer będziesz konfrontowany z osobami o podobnych pozycjach w rankingu - żeby zagrać z mistrzem trzeba się będzie solidnie napracować:). System zapamięta też Twoje osobiste preferencje, np. uruchamiając grę wyścigową domyślnie zostanie ustawiony najczęściej wybierany przez Ciebie kierowca, czy ulubiona bryka. Nie ma jednak róży bez kolców: identyfikator jest przewidziany dla jednego użytkownika i jeśli np. Twój młodszy brat będzie chciał założyć własny profil, konieczny staje się zakup kolejnego zestawu startowego. Na szczęście w przypadku, gdy zwalą Ci się na chatę kumple z padami, będą mogli dołączyć do gry na Split Screenie (system nada im wówczas status "gościa").

Xbox Live wyposażony będzie w system komunikacji między Graczami. Wszystkich przyjaciół dopisuje się do specjalnej listy znajomych. Wyobraźcie sobie taką sytuację: kumpel gra właśnie w UNREAL CHAMPIONSHIP i widzi, że zalogowałeś się w Sieci. Może wtedy wysłać Ci zaproszenie do wspólnej gry i po chwili ciesząc japy wspólnie zamieniacie przeciwników w kupę bezkształtnej tkanki. Czad! Lista będzie widoczna w każdej grze, a Ty będziesz miał stale aktualizowane informacje na temat postępów kumpli. Jeśli zauważysz, że ziomal ma problemy możesz ruszyć z odsieczą: wystarczy kliknąć i zmienić płytkę z grą.

Obiecująco wyglądają możliwości oferowane przez Xbox Live Communicator - zaimplementowany został moduł umożliwiający zmianę Twojego głosu. Chcesz mówić głosem zimnego, obdartego z uczuć robota? Może pociągającym, kobiecym głosem wciągniesz przeciwnika w zasadzkę? Dla mnie bomba, a dodatkowo w zależności od pomieszczenia w którym będziesz przebywał, głos zostanie odpowiednio zmodulowany - przykładowo, w jaskiniach słuchać będzie rezonujące echo. MICROSOFT nie przewiduje w ogóle korzystania z klawiatury i myszki, skupiając się na komunikatorze głosowym. Ciekawe, co na ten fakt powiedzą wszyscy ci, którzy rozwodzili się nad blaszakowymi korzeniami konsoli? Warto też nadmienić, że z 47 przygotowywanych właśnie pod Xbox Live gierek, aż 39 tworzonych jest przez japońskie grupy developerskie - obala to kolejny mit, jakoby Xbox nie miał supportu ze strony "nippończyków".

Kolejną interesującą nowinką Xbox Live będzie możliwość upgrade'owania gier przez Sieć. Załóżmy, że gracie w NBA 2K3 - SEGA zamierza być na bieżąco z sytuacją na boisku i jeśli na przykład cała drużyna ogoli sobie głowy na zero, to pojawi się stosowna łatka, która wprowadzi tę innowację do gry. W NBA INSIDE DRIVE 2003 będzie można ściągnąć nowe modele butów dla koszykarzy, a w przypadku MECHASSAULT developerzy obiecują zaopatrywać nas w nowe modele mechów, mapy i bronie. Co powiecie na to, że w grze wyścigowej warunki pogodowe będą generowane w zależności od aktualnej sytuacji atmosferycznej za Waszymi oknami? W zamierzeniu twórców wszystko to ma wydłużyć żywotność gier - wyobraźcie sobie wyścigi, w których pojawiają się co pewien czas nowe bryki, RPG gdzie dostępne stają się nowe zaklęcia, shootery gdzie ciągle zdobywamy nowe bronie. Wszystko to brzmi obiecująco, ZBYT pięknie, żeby w to bezkrytycznie uwierzyć. Czy te ambitne plany zostaną wcielone w życie ? Czas pokaże...



■ Kiedy odpalisz po raz pierwszy płytkę instalacyjną, zostaną odblokowane sieciowe funcje Xboxa i w menu głównym pojawi się nowa opcja - XBOX LIVE. Klikając na nią wchodzisz do kolejnego menu, gdzie zakładasz nowe konto. Kolejnym krokiem jest wybór "Gamertag" - Twojego osobistego ID. Zostaniesz zapytany o kod subskrypcji, który znajdziesz w komplecie z zestawem startowym. Teraz pozostaje podanie kilku osobistych danych, jak imię, adres, numer telefonu, mail i... wzięcie urlopu w pracy/szkole "z przyczyn osobistych":)

Sukces przedsięwzięcia zależy również od gier dostępnych w chwili premiery. Wraz z premierą Xbox Live dostępne będą takie tytuły, jak: TOM CLANCY'S GHOST RECON, WHACKED!, MECHASSAULT, NFL FEVER 2003, UNREAL CHAMPIONSHIP i NBA 2K3. Zapowiedzi wyglądają równie obiecująco: na premierę czeka HALO 2, STAR WARS GALAXIES, COUNTER STRIKE i PROJECT GOTHAM 2. Do końca 2003 roku ma pojawić się około 60 gier wykorzystujących możliwości sieciowe "pudełeczka", więc każdy znajdzie na pewno coś w sam raz dla siebie.

Jak sami widzicie, projekt zapowiada się BARDZO smakowicie. MICROSOFT planuje w ciągu najbliższych kilku lat zainwestować Xbox Live aż 2 mld dolarów, co raczej pozwala być dobrej myśli. Jest tylko jedno "ale" - gdzie w tym wszystkim znajdziemy się my, Polacy? Dla branży ciągle pozostajemy krajem trzeciego świata, a Xbox nadal nie ma oficjalnego dystrybutora w Polsce. Nie zapowiada się, żeby ta sytuacja się zmieniła do końca roku...□ [mazur^san]



■ Zestaw startowy prezentuje się zadowalająco. Nadal nie wiadomo, jaka gra znajdzie się na płytce demonstrującej możliwości systemu. Słuchawka połączona z mikrofonem prezentuje się bardzo estetycznie: wygodna, lekka i funkcjonalna, zapewnia wysoką jakość dźwięku. Bardzo podoba nam się patent z możliwością modulacji własnego głosu.

Rozmowy zaplątanych w kabel



Cześć, to ja, Pingwin Morderca. Jak wszyscy wiemy, pisanie artykułów jest czynnością nudną, trudną, praco- i czasochłonną. Pokażę Wam ciekawą sztuczkę przy której wymiękają wszystkie Jackassy, Johnny Knoxville i inne oszołomy. Zaprezentuję w jaki sposób napisać artykuł, wykorzystując kogoś innego tak, że ten nawet tego nie zauważy... Bo jak WSW (Wielki Sernik Wiedeński) powiedział: "Lenistwo cnotą bezwonnych jest, a jakże".

P: To, że SONY i MS postawiły w dużej mierze na rozwój rozgrywki on-line widać jak na dłoni. Jak zapewne wiesz, wcześniejsze próby z konsolami w Sieci miały albo dosyć ograniczony zasięg, albo nie odnosiły wielkiego sukcesu. Dlaczego teraz nagle miało by być inaczej? Prawda, nie mamy już World Trade Center, mamy chorobę szalonych krów, ale rynek konsolowy zasadniczo nie zmienił się tak bardzo...

M: W dzisiejszych czasach dostęp do Internetu stał się łatwiejszy. Zaczął się prężnie rozwijać rynek gier sieciowych. Jeśli chodzi o "blachę", dawno już osiągnęło to imponujące rozmiary. Wyobraź sobie, że coraz częściej gra bez opcji MULTIPLAYER jest postrzegana jako coś gorszego i niedopracowanego! Czasy Single Player odchodzą powoli do lamusa, a przyszłość gier tkwi według mnie właśnie w Sieci. W przypadku konsol pierwsze próby (Dreamcast) wykazały, że ludzie są zainteresowani tego typu rozrywką. Teraz, gdy między konsolami Next Gen trwa ciągle walka o pozycję na rynku, sięgnięcie w stronę cyberprzestrzeni może przynieść pewne rozstrzygnięcia. Dla jednych może to stanowić ostateczne umocnienie swojej pozycji na rynku, dla innych jest to szansa na dogonienie konkurencji i promocję systemu.

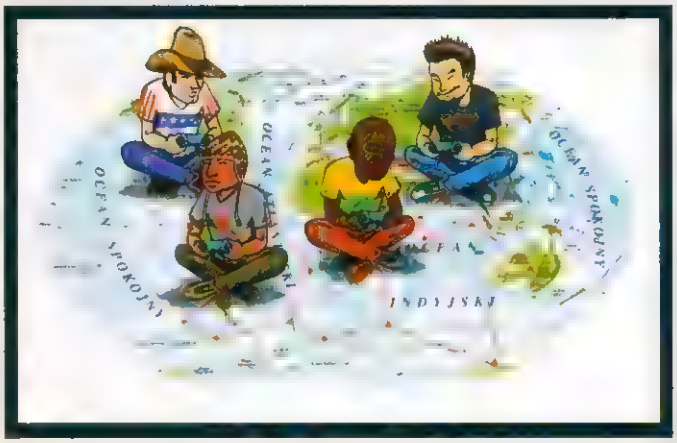
P: Właśnie, wracając do biednego Dreamcasta (niech mu ziemia lekką będzie) można stwierdzić, że w jego przypadku sieciowy Multiplayer nie odniósł dużej popularności, a samej konsoli na pewno to nie pomogło w trudnych chwilach. Możliwe, że zawiniła sama SEGA, wkładając do pudełka jedynie zwykły modem telefoniczny. Broadband connector trzeba było dokupić samemu, i to za spore pieniądze. Teraz zarówno MS jak i SONY stawiają bardziej na łącze szerokopasmowe (MS na pewno). Uważasz, że to wystarczy, aby pomysł z rozgrywką on-line nie skończył, za przeproszeniem, jak DC?

M: MICROSOFT uznał połączenia modemowe za niewystarczające dla potrzeb nowego systemu. Wyposażając konsolę w kartę sieciową zmuszono nas tym samym do rozglądnięcia się za stałym łączem. Patrząc na to pod kątem rynku amerykańskiego i japońskiego, które mogą poszczycić się wysoką jakością usług sieciowych, z pewnością jest to rozsądne rozwiązanie. O naszym pięknym kraju i "bogatej" ofercie lokalnych providerów z przyzwoitości nie wspomnę, bo sprawa jest oczywista.. Szerokopasmowe łącze stanowi lekarstwo na znane wszystkim modemowcom potworne lagi, które były bolączką. Graczy korzystających z DC. Szybkość transmisji nie stanowi jednak odpowiedzi na to, czy rozgrywka on-line się przyjmie...

P: No właśnie, bo wiemy że główną siłą napędową tego całego bajzlu jest fakt rozgrywki on-line, w grupie, wraz z ludźmi, którzy nie widzieli się na oczy i być może mieszkają w odległych częściach świata. Jednak moim zdaniem rozgrywka "na cztery pady" jest znacznie zabawniejsza niż granie z jakimś człowiekiem, dajmy na to z Twin Pigs, nie widząc go nawet na oczy. W tym celu zaprojektowano nowatorskie systemy komunikacji.

M: Zebranie grupy maniaków w jednym pomieszczeniu, suto zaopatrzonym w "jabłeczka" i bezalkohole, to niezapomniane przeżycie:). Jak sam jednak wiesz, nie zawsze jest to możliwe: kumple zamiast grać wolą iść na dyskotekę bajerować laski, lub nadużywając trunków usypiają z padem w dłoniach. Rozgrywka on-line pozwala w każdej wolnej chwili, niezależnie od pory dnia i nocy, znaleźć chętnych do wspólnej zabawy.

P: Tak nawiasem mówiąc, nie wydaje ci się, że ogólnie jakoś konsole ostatnio nastawiają się na Multi bardziej niż dotychczas? 4 porty padów w NGC, 4 w Xboxie, tylko biedna PS2 ma dwa. Może to ogólna strategia, rozwój Multi + on-line? Konsole miały by się stać nagle "centrum domowej rozrywki"?



M: Od dawna developerzy starają się poprawić AI przeciwników, gdyż kwestia ta cały czas pozostawia WIELE do życzenia. Każdy doświadczony Gracz bardzo szybko spostrzeże schemat w działaniach sztucznego przeciwnika i będzie potrafił sobie z nim radzić. Tu wkrada się znienawidzona przez wszystkich monotonia. Żywi przeciwnicy są nieprzewidywalni, ciągle zaskakują czymś nowym. Idealną platformą dla wieloosobowych rozgrywek w domowym zaciszu pozostaje póki co GCN. Taka już specyfika tej konsoli i wydawanych na nią gier...

P: Właśnie, GCN jest wprost idealną platformą na party games, takie jak SMASH BROS. - gry ewidentnie przeznaczonej do rozgrywki w Multiplayerze, jako tytuł w Singlu nie przedstawiający żadnej wartości... Tym bardziej dziwi to, że NINTENDO działa tak opieszale, jeśli chodzi o przystosowanie tej platformy do rozgrywek on-line. Niedawno pan z "big N" wypowiadał się na temat strategii i stwierdził, że on-line nie będzie priorytetem. Teraz już znamy datę wypuszczenia "network adaptora" do "kostki", ale jakoś nie wydaje mi się, żeby NINTENDO miało konkurować na tym polu z MS i S... Szkoda, bo "N" bardzo dobrze idzie robienie gier multiplayerowych, co pokazał już świetny Mario Kart na SNES-a...

M: Sytuację tę łatwo uzasadnić: magicy z NINTENDO od początku NIE BYLI zwolennikami wyposażenia swojej konsoli w funkcje sieciowe. Skupiali się głównie na stacjonarnych rozgrywkach Multiplayer, a do zdecydowanych kroków w tej kwestii zostali zmuszeni przez konkurencje. Miyamoto w jednym z wywiadów stwierdził: "Sony i Microsoft twierdzą, że jedynym sposobem na wzbogacenie gier jest przeniesienie rozgrywek w cyberprzestrzeń. MY chcemy robić gry zabawniejsze i bardziej interesujące, niekoniecznie potrzebujące opcji on-line". NINTENDO jak zwykle milczy (zauważ, że jest dokładnym przeciwieństwem MICROSOFTu, stawiającego na agresywną reklamę) do ostatniej chwili, ale mówi się, że modem i karta sieciowa do GCN pojawią się wraz z premierą PHANTASY STAR ONLINE 1 i 2.

P: Dobra, zostawmy w spokoju NINTENDO, porozmawiajmy jakie gatunki mają szansę na rozwinięcie skrzydeł w arteriach światowodów. Na pewno Massive Multiplayer RPG, którym zresztą poświęciłeś następną stronę (OD GRACZA...). Co jeszcze? Pewien znany mi pecetowiec i wieloletni Gracz po Sieci stwierdził, że rozwiną się gry typowo konsolowe. Jakoś nie mogę się z tym zgodzić, bo nie wiem w jaki sposób np. bijatyki grane w on-line byłyby bardziej rajcujące. Wydaje mi się, że podobnie jak na "blachach" uderzą głównie w FPP i RPG, może jeszcze jakieś arcade'ówki... hmmm... nie wiem, sportowych czy bijatyk jakoś tu nie widzę... No, może wyścigi, ewentualnie...



M: Patrzysz na to zbyt sceptycznie, bijatyki z powodzeniem można przenieść w cyberprzestrzeń! Wyobraź sobie "Tekkena On-line", w którym masz okazję zagrać ze światową elitą i wziąć udział w międzynarodowych rozgrywkach Graczy, nie ruszając się z domu. Czad! Gdyby na przykład doszły do ciebie słuchy ze jakiś skośnooki teszcz chwali się, jaki to on nie jest twardziel i kozak, nie będziesz musiał się fatygować aż do Japonii. Siądziesz w domu przed konsolą, zapuścisz TEKKENa i wyprostujesz kolesiowi światopogląd!



P: Wiesz, o tym nie pomyślałem, rzeczywiście turnieje on-line są fajnym i wygodnym rozwiązaniem, ale z drugiej strony nie jest to to samo, co zlot Graczy, wymiana doświadczeń i turniej "na żywca", krew, pot i łzy... Za to sportówek jakoś tu nie widzę kompletnie, może dlatego, że nie rozumiem jak w ogóle można czerpać rozrywkę z ganiania w te i z powrotem po trawie, kopania okrągłego przedmiotu. Może na żywca to jest jeszcze zabawne, ale siedząc na kanapie... bleeee.... Arcade'owe kosze SEGI - proszę bardzo, to nawet, nawet, ale symulacje sportowe - nieee.



M: Gry sportowe przypuszczalnie będą opierać się na tej samej zasadzie, co wspomniany przeze mnie "Tekken On-line". Z początku uznałem pomysł grania w piłkę przez Sieć za denny, gdyż nic nie zastąpi widoku bluzgającego i wkurzającego się z powodu porażki przeciwnika, o czym wie każdy wielbiciel serii ISS. Z drugiej strony dzięki zastosowaniu komunikatorów głosowych zostanie to w pewnym stopniu oddane, ale i tak największą satysfakcję zawsze dawał mi moment, kiedy przeciwnik rzucał padem o podłogę, wykrzykując soczyste "K**** m**!!!", a ja patrząc na jego siną z emocji twarz mówiłem ze złośliwym uśmieszkiem: "Sorry man, no bonus!"



P: Sadysta;). Ale skoro będzie wojna, to będą wygrani i przegrani. Wygląda na to, że NINTENDO nie będzie brało udziału w wyścigu szczurów i stanie na uboczu. Wszystko rozegra się pomiędzy SONY i MS, może spróbujemy obstawić zwycięzców?



M: W tej chwili trudno jest stwierdzić, co przyniosą najbliższe miesiące, nie mówiąc już o długofalowych prognozach. Intuicja podpowiada mi jednak, że GCN rozgrywkę on-line pozostawi jako sprawę drugorzędną, a światła reflektorów skupią się na Xboxie i PS2. Ze szczególną nadzieją spoglądam na Xbox Live!, bo Playonline pozostaje dla mnie cały czas wielką niewiadomą...



P: Hmmm, Xbox uderza raczej w bogatszych Graczy. Nie sądzę, że nawet na Zachodzie stałe łącze było rzeczą spotykaną w każdym domu. PS2 umożliwia rozgrywkę na linii telefonicznej, co zapewne pozwoli jej dotrzeć do szerszej grupy konsumentów. Na razie nic jeszcze nie wiadomo, ale to może stać się sporym atutem, bo czemu niby posiadacz konsoli ma wykupywać łącze szerokopasmowe? Chyba że przyjmiemy, iż konsola zastąpi komputer, umożliwi korzystanie z list dyskusyjnych, korzystanie z maila, przeglądanie stron, IRC itp., co może być dodatkowym argumentem do zakupu łącza.



M: W tej właśnie kwestii widać różnice w polityce SONY i MS: firma z Redmond stawia na prostotę dostępu do Sieci, skupiając się głównie na samym graniu on-line. Widać to choćby po banalnym procesie rejestracji, z którym poradziła by sobie nawet moja blond przyjaciółka z Ustrzyk Dolnych:). PS2, podobnie jak Dreamcast, umożliwiać będzie surfowanie po WWW i szereg innych czynności. Czy w takim razie Xbox będzie gorszy od konkurenta? Nie zapominaj o tym, że w Stanach i Japonii popularne są tzw. WebTV, czyli specjalne telewizory umożliwiające przeglądanie stron, obsługujące e-mail, a także pozwalające na różne operacje finansowe. Xbox w połączeniu z tym cudeńkiem może stanowić poważną konkurencję dla SONY!



P: No i w tym miejscu kolejny punkt dla SONY. Mówisz, że MS skupia się na grach... Bardzo prawdopodobne jest, że PS2 dostanie support taki jak Dream w postaci przeglądarki WWW, programu do IRC-a itp., można podłączyć myszkę do PS2, czy klawiaturę. To stwarza szerokie możliwości, nie wiem czy zajmie się tym oficjalna firma, czy będzie to produkt undergroundowy, ale prawdopodobieństwo, że takie coś powstanie jest wysokie. Tak samo w przypadku Xboxa - moim zdaniem powstanie przeglądarki WWW, klienta mailowego, zakładając że nie zajmie się tym MS, to kwestia kilku tygodni pracy jakiegoś zapaleńca.



M: Kwestię undergroundu pozostawmy na inną okazję, bo to temat-rzeka, a skupmy się bardziej na faktach. Jak już mówiłem, MS znany jest z agresywnej reklamy swoich produktów, jednak w zapowiedziach nie znalazły się żadne wzmianki na temat możliwości przeglądania stron WWW, a oficjalne oświadczenia wyraźnie mówią, że Xbox nastawiony będzie głównie na granie on-line! Śmieszy mnie ta cała sytuacja, gdyż kiedyś zagorzali fani PlayStation obdarzyli "pudełeczko" pogardliwym mianem "blaszaka wśród konsol". Na ironię, to PS2 przypomina teraz bardziej peceta, niż Xbox: te porty rozszerzeń, klawiatura i myszka, konieczność kupienia twardziela...



P: No dobrze, ale skupmy się na rozwoju sytuacji w Polsce, bo wszystko bardzo fajnie, ale chyba nie zanosi się na nagłą ekspansję tego typu rozrywki. W stanach $20 wystarczy na cały abonament, u nas mimo kilkakrotnie niższych zarobków, ktoś kto będzie chciał grać regularnie po linii telefonicznej, dajmy na to przez miesiąc musi przygotować się na kilkakrotnie wyższy rachunek! T1 kosztuje 2000 za miesiąc, ale nawet jeśli ktoś dysponowałby taką kwotą, to i tak często występuje problem ze znalezieniem providera. Na przykład w Warszawie mamy dwóch dostawców kablówki, którzy oferują dostęp szerokopasmowy, a i tak kumpel który mieszka w centrum musi czekać do 2005 r. Gdy rozmawiałem z pewnym człowiekiem z Kanady, kiedy dowiedział się że mam limitowany dostęp strasznie się zdziwił. "Człowieku - powiedział - ja mam za połowę tego co płacisz Net bez limitów z dużo wyższym transferem". A przecież zarobki są tam znacznie wyższe niż w Polsce. Przykro to mówić, ale czarno to widzę...



M: Czarno, bo jeśli chodzi o dostępność (a także ceny) usług internetowych, nadal pozostajemy w tyle za Murzynami. Przypomina mi się anegdota, jak pewien Nigeryjczyk przyszedł do biura pośrednictwa pracy i spytał o zajęcie dla czarnego. Sekretarka na to: "Oczywiście! Kierownicze stanowisko, wysoka pensja, samochód, komóra...". Gość oniemiał, po czym niepewnym głosem spytał: "Pani raczy zartować ?". Baba na to: "Pan pierwszy zaczął!" Dla światowego rynku Polska jest właśnie takim 'czarnuchem', z którym nikt się nie liczy...



P: No i chyba dochodzimy do stałej konkluzji: "strasznie fajna rzecz, ale nie na polskie warunki,.". Wszelkie próby wykorzystania tych dobrodziejstw w naszym pięknym kraju porównać można do eksploatacji amerykańskiego samochodu: wygląd zaje...fajny (w środku wyposażenie luks, nawet choinkę zapachową i laskę do środka dają:), ale tydzień jazdy na Polskich drogach i zabawa kończy się złamaniem oski, urwaniem progów i zderzaka (jeśli wcześniej gabloty nie ukradli:), a o rachunkach za benzynę nie wspomnę...

kawałek HISTORII

Famicom/NES

Trudno uwierzyć, ale już w erze 8-mio bitowców wdrażano nowe technologie. Tak, kochani granie on-line nie jest bynajmniej wynalazkiem naszych czasów. NES-owy modem wyprodukowała bliżej nie znana firma Bator Tech. Do zestawu **Teleplay** (bo tak miał na imię") załączono grę Terran Wars. Bator Tech. wyprodukowało również analogiczne urządzenie dla Sega Genesis vel Mega Drive.

GameBoy

Czy możemy tu mówić o rozgrywce on-line? Nie bardzo. Przystawka **Interact Shark MX** w postaci urządzenia podłączanego przez złącze cartridge'a. Urządzenie łączy funkcję klienta mailowego i organizera.

SNES/Superfamicom

Satellaview to dosyć ciekawe urządzenie, popularność osiągnęło jedynie w Japonii. Było to coś w rodzaju modemu, który potrafił odbierać transmisje nadawane na kanale telewizji satelitarnej St GIGA Channel. W ten sposób można było udostępniane przez firmy obrazki, zapowiedzi gier, a nawet całe gry.

Xband jest natomiast modemem korzystającym z sieci telefonicznej. Uruchomiono całą sieć działającą na terenie USA. Wprowadzono stałe opłaty w formie abonamentu. Xband pozwalał na grę on-line, a także wysyłanie i odbiór maili.

Saturn

Net Link to wsuwany do portu cartridge'y modem 28.8. Urządzenie pozwalało na surfowanie po Sieci, miało załączone oprogramowanie pozwalające na przeglądanie stron WWW, odbiór i wysyłanie poczty.

Jaguar

Modem do Jaguara nie został oficjalnie wypuszczony, istnieje jedynie kilka prototypów, które osiągają na aukcjach bajońskie ceny. Wygląda na to, że ATARI pokładało spore nadzieje w dostępie do Netu; niestety, zbankrutowało.

N64

Mortis Ghogi to gra - szachy. To, co odróżnia ją od innych, to gniazdko telefoniczne w obudowie. Przykład genialnej strategii - cart ma wbudowany modem. Pozwala to rozgrywać mecze on-line. Oczywiście tylko w Japonii.

Modem do N64 [illegible] napędu dysków magnetooptycznych (Japonia). Na potrzeby w/w uruchomiono sieć Randanet.

Dreamcast

Standardowy modem 56K [illegible] do każdego Dreamcasta. Za modem szerokopasmowy (do stałej) już [illegible] płacić. I to sporo, bo kilka stów.

Od Gracza dla Graczy

Sieciowe eRPeGi: przyszłość gatunku?

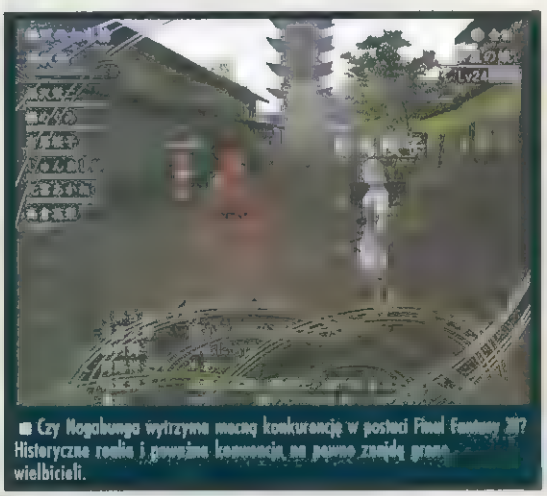
ostatnich dniach sporo czasu poświęciłem na pisanie o różnych tematach związanych z Siecią. Wędrując po plątaninie stron w światowej pajęczynie, spostrzegłem ciekawe zjawisko. Jako zaprzysiężony wielbiciel "rolplejów" stykałem się wielokrotnie z sieciowymi grami RPG na blaszaka. Jak się okazuje, moda na ten typ rozrywki agresywnie wkroczyła również na rynek konsol. Mimo że ten typ gier ciągle jeszcze nie zawojował naszego kraju (ciekawe czemu, pff), każdy konsolowiec powinien coś na ten temat wiedzieć. Jako że od nadmiaru wiedzy nikt jeszcze nie umarł, zapoznanie się z tym tekstem nie powinno Wam wyrządzić żadnych nieodwracalnych szkód, przynajmniej mam taką nadzieję :)

Co właściwie kryje tajemniczy skrót MMORPG? Tym razem może obejdziemy się bez pomocy uczonych ksiąg). >>Massively Multiplayer Online Role Playing Games<< należą do rodziny gier RPG, tylko w odróżnieniu od klasycznych przedstawicieli tego gatunku przeznaczone są, kierując się nazwą, do rozbudowanej, wieloosobowej gry przez Internet.

Jak to działa? Sprawa jest prosta - po odpaleniu gry łączycie się z serwerem (komputerem), na którym cały czas toczy się rozgrywka. Wszystko opiera się na zasadzie STAŁEGO, SAMODZIELNEGO I TRWAJĄCEGO BEZ NASZEGO UDZIAŁU ŚWIATA GRY. Dla Was gra rozpoczyna się od momentu, kiedy zalogujecie się na serwerze i wkroczycie do wirtualnego świata, a kończy gdy zapiszecie stan gry i opuścicie rozgrywkę. Brzmi znajomo? Nic bardziej mylnego! W tradycyjnych grach RPG, odczytując ostatni "sejw" wracacie dokładnie w tym samym momencie, kiedy skończyliście, a świat gry nie ulega zmianie. W grach MMORPG w świecie panuje ciągły "ruch", pojawiają się nowi ludzie, istnieje podział na pory doby, oraz zmienne warunki atmosferyczne. Co ciekawe, ten gatunek ciągle ewoluuje: z czasem pojawiają się nowe krainy, przygody, postacie i umiejętności. Niestety granie w MMORPG kosztuje, gdyż poza koniecznością zakupu oryginalnej gry, trzeba często zapłacić miesięczny abonament za korzystanie z serwerów.

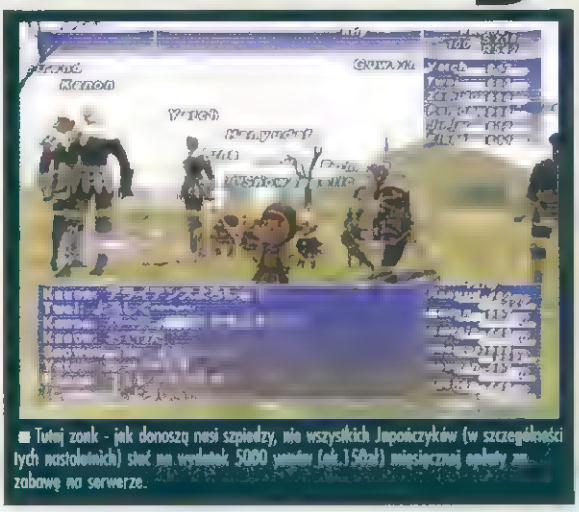
W grach MMORPG ważna jest interakcja z innymi Graczami. Odbywa się to za pomocą specjalnych ramek dialogowych na ekranie (w PSO przypomina to "komiksowe dymki") lub w osobnych okienkach chat. Ze względu na popularność niektórych systemów, powstaje wiele serwerów, które nie różnią się między sobą niczym (ten sam świat gry i zasady), a mają na celu podzielenie ogromnych rzeszy Graczy na mniejsze grupy. Ma to na celu zapobieganie lagom, czyli rażącym spowolnieniom Sieci, często uniemożliwiającym grę.

To, czy gra MMORPG jest dobra czy zła, jest w przypadku tego gatunku szczególnie trudne do określenia. Wirtualny świat tworzy tylko pewne ramy, a przebieg rozrywki zależy w znacznej mierze od samych Graczy. Zapowiedzianych jest w tej chwili kilka bardzo obiecujących tytułów, reprezentujących ten gatunek na konsolach. Poniżej przedstawię Wam w kilku słowach najciekawsze z nich.



■ Czy Nogabunga wytrzyma moją konkurencję w postaci Final Fantasy XI? Historyczne rzadko i poważne konsekwencje na pewno zaniepokoją graczy wielbicieli.

Trzeciego kwietnia br., TV Tokyo rozpoczęło emisję nowej serii anime - .hack//SIGN. Wyobraźcie sobie niedaleką przyszłość, gdzie rozwinęła się technologia umożliwiająca ludziom swobodne poruszanie się w rzeczywistości wirtualnej. W tych niezwykłych czasach powstaje gra MMORPG o nazwie "The World", która stanowi przemyślane, wirtualne środowisko, pozwalające milionom ludzi przeżywanie niezwykłych przygód w bajecznym świecie fantasy. Serial anime skupia się na losach Tsukasy, odgrywającego rolę maga, młodego chłopca. Pozbawiony pamięci i uwięziony w świecie gry, bez możliwości wylogowania się, łamiący wszelkie rządzące nią zasady, wyrusza z grupą przyjaciół na wyprawę, która być może przyniesie mu wolność. Zastanawiacie się pewnie, jaki to ma związek z tematem? Otóż serial stanowi fabularne TŁO dla nadchodzącej na PS2 gry MMORPG pt. ".HACK", przedstawiające specyfikę świata i wcześniejsze wydarzenia. Developerzy chcą wydać tego "erpega o graniu w erpega" w dość nietypowy sposób - na 4 wypuszczanych w odstępach czasu płytkach DVD, poprzedzonych 45-minutowymi wstawkami anime. Każda część będzie dawała ok. 20 godzin gry, a ogniwem łączącym między nimi będą Wasze Save'y. BANDAI America zaprezentowało prace nad grą w trakcie E3 i można śmiało stwierdzić, że całość zapowiada się niezwykle interesująco, będzie stanowić milowy krok w konsolowych MMORPG. Szkoda tylko, że w parze z oszałamiającą fabułą nie idzie grafika, która prezentuje się dość średnio.



■ Tutaj zonk - jak donoszą nasi szpiedzy, nie wszystkich Japończyków (w szczególności tych nastoletnich) stać na wydatek 5000 yenów (ok.150zł) miesięcznej opłaty za zabawę na serwerze.

Trwają zaawansowane prace nad kolejnym MMORPG na PS2 pt. NOGABUNGA'S AMBITION, umiejscowionym w realiach XVI-wiecznej Japonii (dla dociekliwych: okres wojny domowej po obaleniu szogunatu Ashikagi), tradycyjnie dla nipponskich developerów odpowiednio ubarwionych o popierdółkowate elementy:). KOEI ma nadzieję stworzyć grę z rozbudowanym systemem ekonomicznym, politycznym i militarnym. Jako że producentem jest Shibusawa Kou, który odpowiedzialny był min. za wspaniałego KESSENa, można być dobrej myśli. W jednym z wywiadów padło zdanie, w którym jeden z twórców skromnie stwierdził: "Naszym celem NIE jest stworzenie kolejnej sieciowej gry, chcemy wykreować wirtualny świat, zamieszkały przez wirtualne społeczeństwo". W Japonii od początku lipca trwają beta-testy, do których włączono kilka tysięcy osób; premiera w KKW planowana jest na zimę tego roku.

Z tego George'a Lucasa to jest niezły spryciarz. Mieszając ze sobą różne konwencje stworzył kult, zdobywając tym samym rzeszę wiernych wyznawców na całym świecie. Seria "Star Wars" okazała się wielkim komercyjnym sukcesem, a cała gama związanych z nią gadżetów przynosi twórcy nieprzerwany dochód (kilkucyfrowe sumy z dużą ilością zer). Informacja, że powstaje tytuł umiejscowiony w uniwersum legendarnej serii MMORPG nie powinna więc nikogo zaskoczyć. Zapowiedziana na PS2 i Xboxa gra umiejscowiona jest w okresie znanym z klasycznej trylogii i ma przyćmiewać swoim ogromem i swobodą działań. Będzie można dowolnie pokierować swoją karierą. Jeśli tylko chcesz, możesz zostać przemytnikiem, łowcą nagród, albo prowadzić spokojne życie rolnika nawadniającego jałową ziemię na Tatooine. Ambitniejsi Gracze będą mogli włączyć się w szeregi Rebeliantów, bądź zasilić potężną armię Imperium. Przewidziana jest możliwość kariery jako rycerz Jedi, a to, czy podążysz za głosem ideałów czy opowiesz się po ciemnej stronie mocy, zależy wyłącznie od Ciebie. Ja nie mogę się doczekać na efekt końcowy, szczególnie że za całym projektem stoi LUCASARTS!

Skośnooczy szczęśliwcy z KKW zagrywają się już w FINAL FANTASY XI. Decyzja, by nową część przedstawić w formie MMORPG, była dość kontrowersyjna. Jest to również pierwsza gra na PS2 wymagająca twardego dysku, by ją uruchomić. Świat MMORPG-a podzielony jest na 3 państwa i masę dodatkowych lokacji - ogromne połacie terenu do eksploracji dla poszukiwaczy przygód. Gra PRZYTŁACZA swoim rozmachem. Można śmiało stwierdzić, że w chwili obecnej jest to najbardziej rozbudowany konsolowy MMORPG. Minie jeszcze trochę czasu, zanim nowe cudeńko SQUARESOFTu opuści Japonię, ale warto czekać - wstępne oceny japońskich magazynów (w tym słynnego Famitsu) oscylują pomiędzy "9" a "10".

Zapewne wielu z Was spyta: "Czy warto tracić czas na granie w MMORPG?". Moim zdaniem - tak, gdyż rajcowność z tego typu rozrywki jest przeogromna i klasyczne RPG się do tego NIE UMYWAJĄ! Możliwość interakcji z rozwijającym się ciągle otoczeniem oraz innymi Graczami, a także eksploracja ogromnych wirtualnych światów zapewniają niezapomniane przeżycia, których nie odda żaden inny typ gier. Teraz całe to bogactwo staje się dostępne dla posiadaczy konsol. Ile wody w Wiśle będzie musiało jednak upłynąć, żeby można było bez problemu skorzystać z tego cudu w naszym kraju...?□ [mazur^san]



■ Etapy poprzedzone są szkicami przechodzącymi płynnie w sceny 3D. Świetny efekt i dodatkowy plus dla oprawy graficznej.

Dla każdego zła istnieje większe dobro. Każdy niewinny ma swego obrońcę. Każda legenda - swego bohatera. A jeśli bohater jest duży, silny i potrafi solidnie przysolić, to na bank jest to ciekawa legenda.

*estem Kuzo. Tak, to właśnie ja, ten stary **KRUK** z posiwiałymi ze starości piórami, mówię do Ciebie. I nie rób takiej zdziwionej miny. Widzę, że w dobrej chwili przybyłem, to i historię Ci opowiem. Okres mej świetności przypada na czas bogów i bohaterów, przygód i legend. Mym Panem i Mistrzem był w owych czasach Rau - potężny wojownik, barbarzyńca nie mający sobie równych w sztuce zabijan... to jest w sztuce bojowej ma się rozumieć. Ja zaś byłem jego zmysłami i duchowym przewodnikiem, "chowańcem", jak niektórzy mogliby powiedzieć. Dziwne rzeczy działy się wtedy w moim świecie, aż nadszedł czas mego Mistrza. Dzięki swym czynom stał się legendą, a przekazy o jego poczynaniach do dzisiaj umilają dziatkom wieczory. Jednej z przygód jak widzę masz właśnie przyjemność samemu doświadczać. Pomogę Ci zatem. Zanim jednak zagłębisz się w opowieści, wyproś z pokoju młodszego brata, rodzicom kup bilety do kina, ewentualnie połóż dzieci spać, bo droga Rau, a co za tym idzie - również Twoja, to nie radosna pielgrzymka, jeno ociekająca juchą interwencja zbrojna. Miecz Rau co krok zatapiać będziesz we wnętrznościach adwersarzy, a topór jego ciął będzie członki niepokornych. Kilka różnorodnych terenów zwiedzi mój Mistrz, każdy niebanalnie bogowie obmyślili hołdując innej stylistyce i wymagając innego podejścia. Jest więc Las Heiadoko, w którym półmrok zalega a mgła zasnuwająca ziemię wielce jest pomocna. Wrogowie nierychło Mistrza dojrzą, a wtedy już dla nich nowy świt nie nastanie, w końcu z obciętymi na wysokości kolan kulasami daleko nie dojdą, pełzać co najwyżej będą, na co Rau z pewnością lekarstwo znajdzie i mieczem wepchniętym prosto w ryło do ziemi ich przygwoździ. W twierdzy Vaitaku na dalekiej północy siedzenia nam trochę zmarzną, ale ciepła krew tryskająca z rozciętego gardła dobrze robi na odmrożenia, więc i tam sobie poradzimy. Na wyspie Melfit, tak trochę pod antyczne klimaty podchodzącej, powitają nas dość gorąco, lecz po krótkich konsultacjach Rau zmniejszy znacząco populację tego zakątka. Tak czy inaczej, mój Mistrz różne techniki zabijan... to jest bojowe stosował, skradając się po cichu tryb - jak Wy to zwiecie - "Stealth" wykorzystywał albo też mniej dyskretnie ciężką artylerię wytaczał i stawał do walki ryj w ryj nawet z dziewięcioma przeciwnikami jednocześnie, a reszta tłoczyła się czekając na swoją kolej. Łukiem też wspaniale Rau władał i raził z dystansu, a jeśli przycelował, to ściągał wroga jedną strzałą w szyję lub łepetynę. Jednak łucznicy i nam niezłych kłopotów przysparzali, będąc piekielnie upierdliwi, a w większej ilości wręcz zabójczy. Mistrz często poświęcał cenny czas w celu uśmiercenia tych osobników, co - powiem szczerze - procentowało i dawało mnóstwo satysfakcji z dobrze pokiereszowanego łucznika tudzież łuczniczki. Uważać też trzeba było na strażników noszących róg sygnałowy, bo w razie czego wzywali masę kompanów, a*



■ Gra jest BRUTALNA, choć może się wydawać, że ciosom brak siły, ostrze tnie papier, a wrogowie zwijają się jak marionetki. Nie zmienia to faktu, że akcje mają power jednak w nieco innym wydaniu











■ I pamiętaj - zanim zapodasz tę grę, koniecznie połóż dzieci spać. Jeśli nie masz dzieci, to zasłoń okna, co by sąsiedzi nie podglądali, bo nazajutrz ktoś zostawi Ci pachnącą niespodziankę na wycieraczce.

*wiadomo, że "kiedy wrogów kupa i Rau d****. Z drugiej strony jednak skubaniec, znaczy się Mistrz mój, często umyślnie łeb wystawiał i zadymy szukał, na podpuchę, cholera, jeden broń odkładał i czekał z niewinnym uśmiechem i gołymi rękoma. Pewny siebie jełop uderzał, a Rau idealnie wyczuwając moment wciskał R1... eee... to znaczy stosował odpowiednią technikę i rozbrajał drania, następnie zabijając go natychmiast jego własną bronią. Jednak co za dużo to niezdrowo, im częściej Rau w jednej okolicy używał tej jakże intratnej metody, tym trudniejsza była kolejna próba. Ty, obudź się i daj dziób przepłukać, to będę dalej krakał*

Tak to wszystko wyglądało z mojego punktu widzenia, ale jeśliby trochę ten punkt widzenia przesunąć, to sprawy naczej muszą być przekazane, bo sądzę po Twojej minie, że czekasz na dodatkowe wyjaśnienia... MARK OF KRI to kolejny po ICO dowód na to, że SONY dojrzewa jako wydawca, serwując Graczom produkt nietuzinkowy i oryginalny, będący grą w pełnym słowa tego znaczeniu, a nie animacją do podziwiania. Cichy hit, słabo promowany i jeszcze słabiej kojarzony, ale dzięki temu raczej nie mógł on zawieść oczekiwań, a jedynie powodować radosne zgony wśród nieopatrznych nabywców. Zastanawiam się jak zaklasyfikować ten tytuł. Typowe chodzone mordobicie to nie jest, bo względnie złożony, przygodówka również, gdyż jedyne czynności poza walką to otwieranie drzwi lub przełączanie wajch, oczywiście zaraz po wbiciu w ziemię pilnujących je wrogów. Jedyne co przychodzi mi do głowy, to "pseudo symulator wojownika z klasą". Nie przypominam sobie gry oferującej tak finezyjnie zaprezentowanych potyczek z kilkoma chłopa jednocześnie. I nie idzie nawet o to, że zadyma jest konkretna, lecz o przedstawienie jakie odbywa się na ekranie za sprawą naszych poczynań : pomocą Rau. Bydlak ten - bo zaprawdę powiadam, Rau to nie jakiś wydumany produkt japońskiej myśli, jeno kawał zwalistego drania - rusza się rewelacyjnie i w ferworze walki nie wykazuje śladów niezgrabności. Wyobraź sobie walkę z pięcioma jedynie gostkami, kiedy Rau głowicą miecza ogłusza gościa z przodu, pięknie blokuje nie odwracając się grad ciosów z tyłu, zgrabnym kompletem podcina tego po lewej i leżącego dobija, w półpiruecie przerzuca miecz do drugiej ręki i zamaszystym ciosem temperuje zapał grupki oszołomionych akcją wrogów po prawej, dekapituje jednego i w rozpędzie wbija mu jeszcze ostrze w bebechy (głowy już brak, a z szyi tryska jucha) i pomagając nogą odpycha zwłoki, momentalnie później dobywa topora i kręcąc młyńca z okrzykiem rzuca się na tego w zbroi, pod naporem ciosów pancerz pęka, a zalanego krwią delikwenta topór Rau skraca o głowę, połowę korpusu i jedną nogę, przy okazji blokując się w drewnianej ścianie i dając tym samym chwilę oddechu, zarówno wrogom jak i nam. Było jednym ciągiem, bo bez cienia przesady tak to właśnie wygląda we właściwej grze. A nawet znacznie lepiej, bo to w jakim stylu odbędziesz starcie, zależy wyłącznie od Twojej inwencji. Chaos i syf byłby jednak niesamowity, gdyby nie świetny system walki, który choć odrobinę dezorientujący na początku, w



System walki jest oryginalny i sprawdza się!

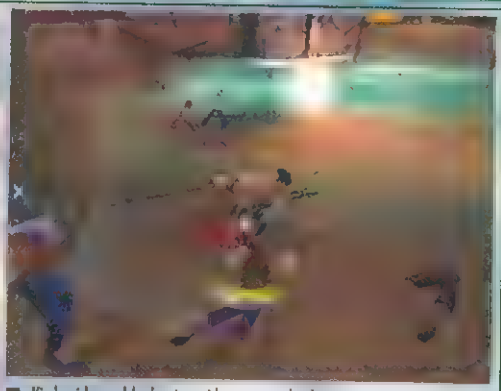
Wprowadzony patent jest bardzo ciekawy, nowatorski i co najważniejsze świetnie sprawdza się w akcji, pozwalając w miarę prosty sposób organizować efektowne zadymy. Prawą gałką Dualo namierzamy przeciwnika, tym samym przypisując do niego jeden z przycisków pada ("krzyżyk", "kwadrat", "kółko"). W zależności od używanej broni możemy jednocześnie mieć pod kontrolą do 9 wrogów, po trzech na przycisk. Takie rozłożenie umożliwia egzekwowanie prostych, 4-ciosowych sekwencji. Jeśli chcemy jednak wykonać bardziej mordercze combo, konieczne jest pozostawienie 1 lub 2 wolnych przycisków, które staną się w tym momencie tzw. modyfikatorami. Można je łączyć w określony sposób, uzupełniając repertuar ataków o dodatkowe zabójcze sekwencje. Jedyną trudnością jest odpowiedni timing, lecz zdecydowanie warto trenować - nagrodzeni bowiem będziemy zaiste pięknymi zmianami w wyglądzie zewnętrznym napastnika



Stealth nie jest dla picu

Trybu Stealth nie wciśnięto na siłę, co by tylko sztucznie wywindować atrakcyjność tytułu, lecz naprawdę urozmaica on rozrywkę pozwalając jednocześnie na zabawę jaka bardziej nam odpowiada. Nie byłem tak "uchachany" dyskretnymi podchodami od czasów MGS oraz TENCHU na początkowym Szaraku. I chociaż potężny Rau to nie ninja i na lince nie furga, to jednak kilka sztuczek zna i przykładowo stojącego tuż za rogiem gostka może błyskawicznie złapać za szmaty i przyszpilić mieczem do ściany. Możliwe są również ataki z wysokości lub dyskretne ściągnięcie dwóch strażników stojących obok siebie. Sytuacje takie wymagają zaznaczenia celu prawą gałką - materializuje się nad nim migający symbol przycisku. Zbliżamy się ostrożnie, wyczekując momentu gdy symbol ustabilizuje się, i potwierdzamy akcję. Pomocny w zmaganiach jest Kuzo, służący za zwiad w celu wykrycia wszelkich niebezpieczeństw.





■ Kiedy ciche podchody nie wyjdą, pora na konkretniejsze argumenty. Każdy by sposowoł w obliczu nacierającego Rau z toporem i tak jest w istocie. Członki swobodnie szybują a wrogowie analizują bagno w jakie wpadli

MOJE TRZY GROSZE

Czuję się mile zaskoczony. Mój początkowy sceptycyzm przerodził się w fascynację, dzięki czemu bawiłem się z tym tytułem naprawdę dobrze. Elegancko ma się sprawa z walką - głowy i fragmenty korpusów tatają aż miło (choć samej sieczce brak trochę powera, ale chyba o to właśnie chodziło), niezle prezentuje się warstwa wizualna. Czegoś tu jednak zabrakło - wyraźnie przekombinowano z klimatem (niby-skradanka i niby-rzeźnia w jednym). Jeśli taka kompilacja Ci pasuje, inwestuj w ten tytuł śmiało. Dla mnie to i tak mocna "ósemeczka".□

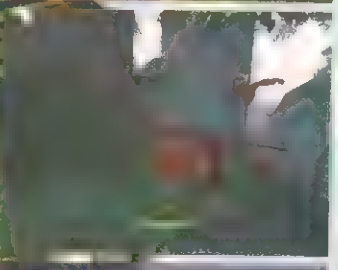
8

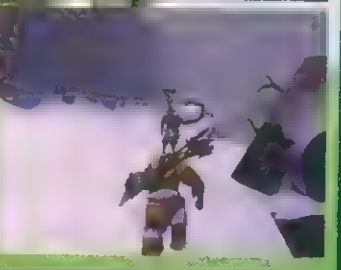
koso









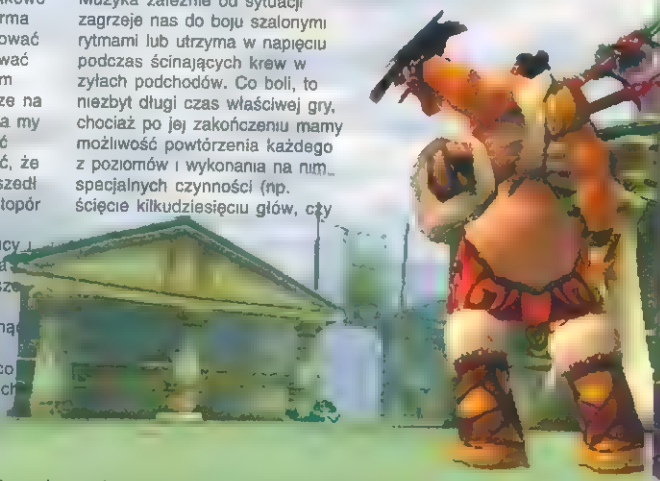


miarę spędzonego z grą czasu stanie się Twoją drugą naturą i pozwoli na odstawianie prawdziwie kozackich motywów. To mocno intuicyjne i nowatorskie ustrojstwo pozwala na przypisanie poszczególnym wrogom osobnych przycisków, zaś aby zaatakować konkretnego delikwenta wciskamy ten właściwy dla niego. Nie ma więc potrzeby miotania się naokoło, bo wrogowie atakują gęsto, a uderzają z prędkością karabinu (cokolwiek to oznacza) i walcząc dodatkowo ze sterowaniem szybko skończylibyśmy jako karma dla pawianów. Można stosować combosy i atakować jak berserker, lub powoli ale bezpiecznie punktować adwersarzy. Można popisywać się okrucieństwem stosując konkretne techniki, co nie wpływa dobrze na morale przeciwnika (cofają się, zbierają w kupę, a my wtedy na nich). Można w prosty sposób zmieniać bronie podczas walki, przy czym należy pamiętać, że taka operacja trochę trwa, bo nareszcie ktoś poszedł po rozum do głowy i wykombinował, że potężny topór nie mieści się raczej w majtach, przez co każda sztuka broni jest widoczna na naszym barbarzyńcy i musi on najpierw po nią sięgnąć. I jeszcze można wiele innych rzeczy, ale czasem o wiele ciekawsze jest ciche pozbycie się wroga, co nierzadko jest mocno brutalne, ale co ważniejsze pozwala uniknąć niepotrzebnej straty cennego zdrówka.

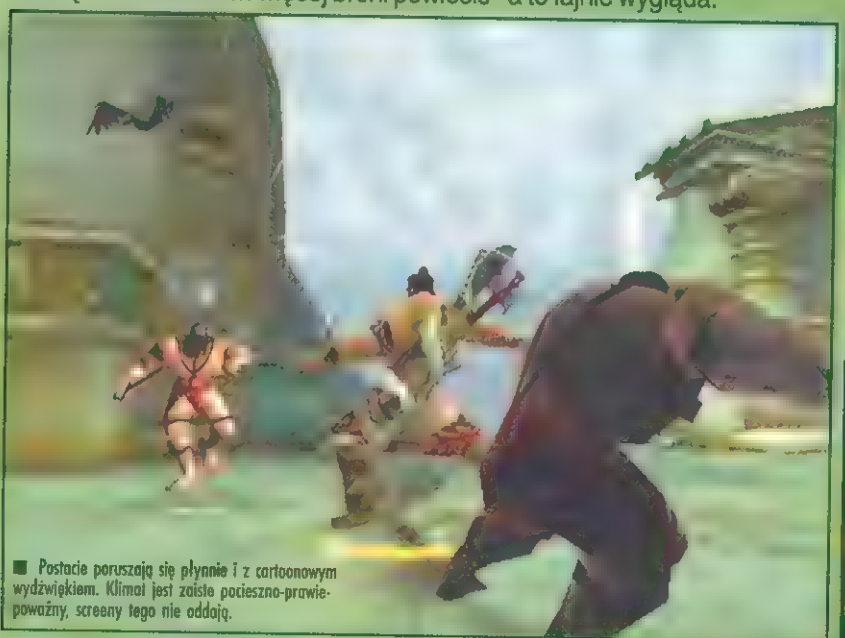
Grafika jest utrzymana w rysunkowym stylu, nieco zbliżonym do tej z JAK&DAXTER lub animowanych filmów Disneya, co dodatkowo podkreśla brutalność akcji. Początkowo wykonanie nie robi dużego wrażenia, ale pozytywne odczucia dojrzewają wraz z postępem w grze. Choćby dlatego, że postacie płynnie się poruszają, a poziomy są zróżnicowane i obfitują w elementy na których przyjemnie zawiesić oko. Z drobnych smaczków są m.in. strzały pozostające chwilowo w ciałach lub rozpadające się zbroje. Dźwięk to również kawał dobrej roboty. W przerywnikach usłyszymy prawdziwe postacie, które w przeciwieństwie do aktorów zwykle tylko starają się grać postacie.

Muzyka zależnie od sytuacji zagrzeje nas do boju szalonymi rytmami lub utrzyma w napięciu podczas ścinających krew w żyłach podchodów. Co boli, to niezbyt długi czas właściwej gry, chociaż po jej zakończeniu mamy możliwość powtórzenia każdego z poziomów i wykonania na nim specjalnych czynności (np. ścięcie kilkudziesięciu głów, czy wykonanie określonego combosa), co pozwala na odblokowanie aren, szkiców, dodatkowych strojów dla Rau i kilku innych pierdół. Bez zbędnych ceregieli - jeśli umieściłeś nadmienionego szpila w czytniku Czarnuli, za moment zagrasz w tytuł nietypowy i tchnący świeżością w odrobinę dusznym już światku peesdwójkowych odgrzewanek. Produkt, który niekoniecznie musi przypaść Ci do gustu, ale zasługujący na kilka minut wytężonej uwagi, a jeśli dodatkowo trafi w twe upodobania - gwarantujący sporo doskonałej zabawy.

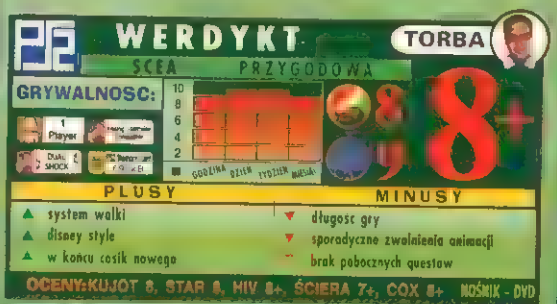
...tak, a ja już stary jestem i pamięć nie dopisuje, lecz zapewniam, że Mistrz mój Rau wiele przygód jeszcze przeżył i bohaterem jest wielu legend i opowieści. O tym jednak usłyszycie innym razem.□

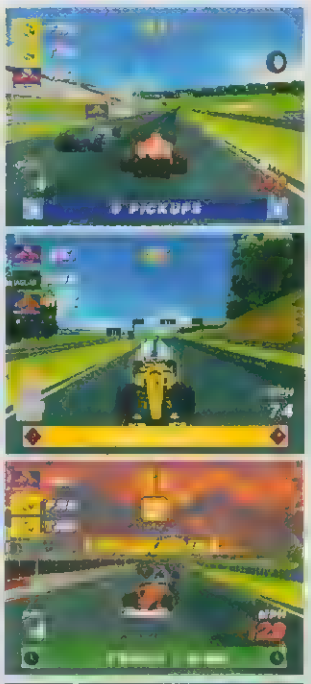


Duży wojownik ma tę przewagę nad małym, że więcej szlagów wytrzyma i dzików zeżre, ale ważniejsze, że duży wojownik ma większą powierzchnię nośną i można na nim więcej broni powiesić - a to fajnie wygląda.



■ Postacie poruszają się płynnie i z cartoonowym wydźwiękiem. Klimat jest zaiste pocieszno-prawie-poważny, screeny tego nie oddają.





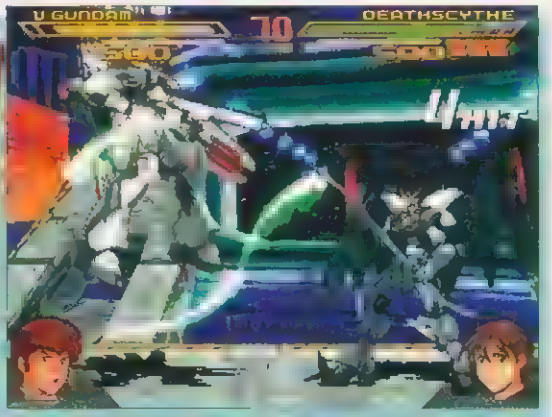
WYŚCIGI

Formula One Arcade

- Wydawca ..... SONY
- Grafika/Dźwięk 5/3
- Akcesoria ..... 1-2 players, 1 bl.

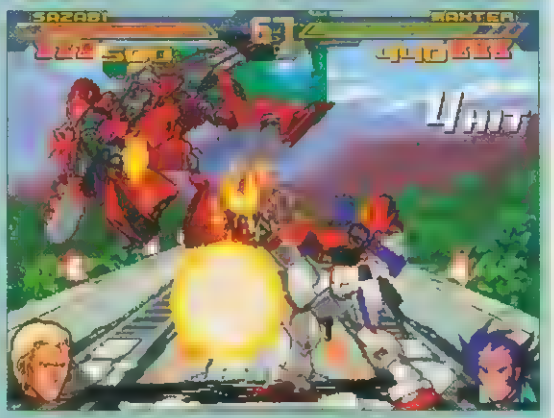
Uwielbiam gry, tytuły których nie zdradzają ich zawartości merytorycznej. Mniejsza jednak o to:). (...) SONY zgotowało Ci grę wyścigową, podejmującą tematykę F1 w ujęciu arcade. Na czym polega owa arcade'owość? Ano, sunąc po asfalcie z zawrotną prędkością, oprócz zmagań z przeciwnikami, dane Ci jest ponadto zbierać porozrzucane tu i ówdzie power-upy. Co powiesz na dopalacz? Standard? Niby tak, ale koła gabarytami zbliżone do tych kojarzonych z Monster Truckami, oferujące lepszą przyczepność, ew. "autopilot" lub regeneracja uszkodzeń (umownych, tj. możesz zapomnieć o odpadających spojlerach itp.) to patenty wcale głupie. Niestety, w FOA gra się mało powiedzieć kiepsko. Głównie za sprawą faktu, iż gra została uposażona w licencje, a co za tym idzie - te cuda-wianki wyczyniają Schumacher, Montoya, Irvine, Alesi itd., w dodatku na autentycznych torach (sic!) i za wolantami autentycznych bryczek. Gdyby akcja została osadzona na fikcyjnych trasach (a'la DOWNFORCE na PS2) - to by zmieniało postać rzeczy. Pikanterii zdecydowanie dodają rozśmieszające kolizje, jak i fakt, że można "łaić" do woli, do pełni obrazu nędzy brakuje jeno rakiet samonaprowadzanych. Zabawę uprzykrza również skąpione sterowanie: bolidy zachowują się "nadpobudliwie", nawet asysta na niewiele się zdaje.
Tło dla fantastycznych wydarzeń na torach stanowi muzyka metalowa, co pasuje jak świni siodło (silnik, ryczący standardowo - niczym młynek do kawy, w akompaniamencie ciężkich, gitarowych riffów brzmi cud-miód...). Grafika? Ni mierzi, ni grzeje - oprawa bez połotu, animacja zdrowo szarpie, gdy na ekranie znajduje się kilka fur. Bieda, podsumowując. :)
Dawno nie spotkałem się z tak bezideową ścigałką. Dwie godziny, które spędziłem z tym tytułem, uznaję za stracone. SONY, trochę pokory!□ [hiv]

GUNDAM BATTLE ASSAULT 2



Bijatyka 2D, w której do walki przystępują ogromne mechy? Tak, to może być tylko GUNDAM:). Oto na poczciwego Szaraka trafiła druga część flagowego tytułu BANDAI - GUNDAM BATTLE ASSAULT 2.

Zanim ograniczysz swój kontakt z grą wyłącznie do trybu "Versus", powinieneś najpierw trochę czasu poświęcić na odblokowanie dodatkowych postaci w trybie "Street" (spotkasz różnych przeciwników w zależności od tego, kim będziesz grał), gdyż podstawowy skład to dopiero namiastka ogromnego, pełnego repertuaru mechów występujących w drugiej części GUNDAM. W sumie specjalnie dużych różnic w porównaniu do pierwszej części nie ma, a zasób ruchów nie powiększył się o jakieś nowe zagrania - owszem, są specjale, super combosy, możliwość wykorzystania dopalaczy i uskoków w głąb ekranu, ale specjalnych nowinek nie uświadczymy.



Pod względem oprawy A/V, GBA2 prezentuje się niezwykle podobnie do swego poprzednika. W tle przygrywają nam japońskie gitarowe szarpaniny, sprite'owe roboty walczące na tle pseudo-trójwymiarowych plansz są skalowane i widać na nich uszkodzenia wynikające ze zmagań - odrapaną farbę, oderwane fragmenty pancerzy, wyładowania elektryczne itd. Postacie wykonane są generalnie bardzo szczegółowo, a ogromne zróżnicowanie robotów (są nawet potwory wielkie na dwa ekrany) i posiadanego przez nich ekwipunku (tarcze bicze, miecze, wszelkiego rodzaju działa, bazooki i karabiny) przyczynia się do dobrej prezentacji gry. Ekran jest zdominowany przez masę pocisków fruwających po ekranie, rozbłysków broni energetycznych i wybuchów, choć gra dynamiką wcale nie powala.



Niestety, troszkę doskwiera pikseloza, widoczna szczególnie z powodu nieustającego zoomowania kamery, ale można na to co nieco zaradzić - jeżeli zamierzasz grać w GBA2 na PS2, to ustaw Texture Mapping na "smooth", a wszystko będzie pięknie wygładzone i gra wyglądem nie będzie przypominała klasycznych produkcji 2D z PSX'a.

Miłośnicy GUNDAM mogą w ciemno łykać ten produkt; komu podobała się poprzednia część, będzie z pewnością zadowolony z "dwójki" i analogicznie - jeżeli nie zachwycałeś się "jedynką", to drugą częścią nie zawracaj sobie nawet głowy.□

WYŚCIGI

Michael Schumacher Racing World Kart 2002

- Wydawca ..... PARAWORLD
- Grafika/Dźwięk 2/3
- Akcesoria ..... 1-2 player, 1 bl.

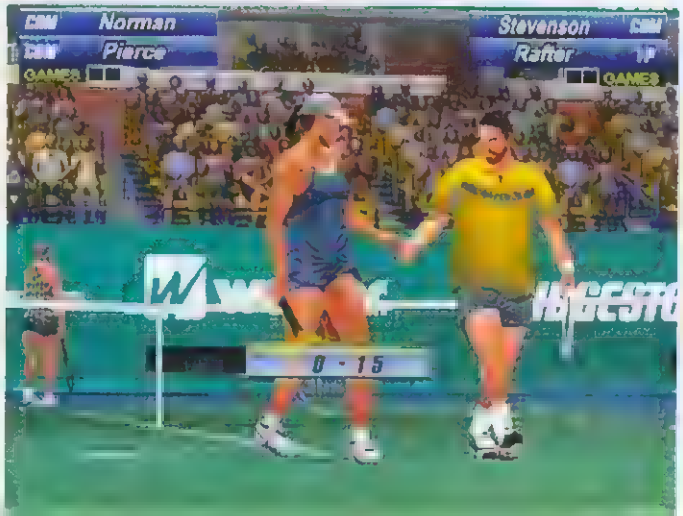


Michael Schumacher kojarzy mi się z perfekcją - takie też było moje nastawienie na grę, gdy wkładałem płytkę do lekko zakurzonego już Szaraka. Po odpaleniu gry - menu, standardowo Time Trial, Trening, Championship, kreator zawodnika. "Kreator" to zbyt wiele powiedziane: oprócz zmiany koloru "kachola" i "samochodzika" nie dane nam jest pomajstrować w silniku czy innych "bebechach" gokarda - z tego powodu zaczęło pachnieć mi czystą arcade'ówką. Jednak, myślę sobie: "Skoro Schumi wydał pozwolenie na powoływanie się na jego imię i nazwisko w grze, to chyba tak źle nie jest..." (HIV: jasne, po prostu "wydał pozwolenie", hihihe!) Niestety jest - i to nie tylko źle, a tragicznie.



Sam wyścig? To co możemy zobaczyć na ekranie przyprawia o ból serca. Piksele rozłażą się na wszystkie strony, zaś "to coś" co ma być gokardem, to wręcz jedna wielka kupka kolorowych kwadracików i kropek z których na siłę da się rozróżnić kształt "samochodu" (gierki z 1996 roku wyglądają lepiej). Muza zasysa, pasuje jak techno na pogrzeb, ale na szczęście da się ją wyłączyć. Chwile jazdy tym wehikułem także nie należy do szczęśliwych i niezapomnianych w życiu - nie dość, że kamera nie nadąża z zakrętami, a każde zetknięcie z bandą czy krawężnikiem kosztuje "nie do odrobienia" (bez wyuczenia się tras na pamięć można zapomnieć o dobrym miejscu, a to niestety jedyna droga do odblokowania "aż" dwóch dodatkowych klas w Championship), to dodatkowo przeciwnicy tylko czyhają na moment, w którym mogą władować Cię w bandę - kultura jazdy z ich strony jak cholera.

W końcu zacząłem szukać choć jednego pozytywnego aspektu w tej grze i natknąłem się na nowy tryb zabawy, pod znaną nazwą "RESET", z którego należy skorzystać jak najszybciej po odpaleniu tej gierki. Rozluźnia, uspokaja i poprawia humor; a każdemu napalonemu, który zapragnie pościgać się na torach kartingowych radzę poszukać takiego obiektu w okolicach miejsca zamieszkania.□ [gamera]



SEGA SPORTS *TENNIS*

Nie da się ukryć, że chłopki z obozu SEGI męczyły się nad tą konwersją niewiarygodnie długo. Mamy tu zwykły port, momentami wypadający niestety słabiej od oryginału z Dreamcasta (SEGA SPORTS TENNIS 2K2, znana też jako VIRTUA TENNIS 2)



Zacznę od razu z buta, czyli co mi się nie podoba Numer jeden: grafika Jeżeli miejscami jest gorsza niż na znacznie słabszym technicznie DeCeku - głównie w temacie tekstur oraz wszechobecnego, drażniącego oczy braku zastosowania anti-aliasingu - to znaczy to ni mniej, ni więcej że ktoś tu leci w kulki. Cieszyć się jeno wypada, że animacja trzyma idealny poziom i nie ucierpiała ani trochę dynamika. Numer dwa rozgrywka wieloosobowa Owszem, można



trzaskać we czterech (czyli najbardziej grywalna forma zabawy), tylko że na PS2 potrzeba do tego celu Multi-Tapa, na maszynce SEGI wystarczyły cztery pady. Ufff, najgorsze mam z głowy. Cała reszta pozostała w niezmienionej formie, co w wolnym tłumaczeniu oznacza fakt, iż posiadacze drugich Soniaków mogą od teraz zagrać w najlepszą symulację tenisa ziemnego. Genialny system gry, opierający się na banalnym, zręcznościowym sterowaniu (trzy przyciski: topspin, lob, ścina, do tego sterowanie analogiem, idealne przy serwach, bądź "krzyżakiem" - rewelacja w przypadku poruszania się po korcie), genialny tryb World Tour, będący prawdziwym tenisowym eRPeGiem (stworzenie własnych postaci, rozwijanie umiejętności, awans w rankingach po kolejnych turniejach, mini-gry, kupowanie sprzętu/ubrań itd.) i wreszcie genialna grywalność, zarówno w trybie Single i Multiplayer.

Jeśli nigdy nie miałeś do czynienia z tą pozycją, nawet się nie zastanawiaj. Dorzuć też sobie z miejsca jedno "oczko" do końcowej oceny i pędź do sklepu! Jeśli zaś grałeś wcześniej na DeCe... hmm... bądź wierny tej maszynce - wersja nań jest minimalnie lepsza.□

PS Nie dodano żadnych nowych tenis stow/tenisistek, pozostała szesnastka znana z wersji na DC

WERDYKT — SHIVA

SEGA SPORTOWA

Players 1-4 | Vibration Function | 7 8 9

8+

PLUSY	MINUSY
▲ najlepszy tenis na świecie	▼ problemy z anti-aliasingiem

OCENY: HIV 8, HAUWA 84, COX 7, OJ 8, LOKI 8

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

BEZPOŚREDNIA, DETALICZNA I HURTOWA pon.- pt.: od **10:00 do 16:00**

tel./fax (0prefix32) 2263 379

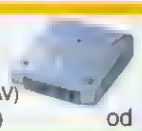
tel. kom. 0605 10 77 73

PlayStation 2 - tel.



Pilot DVD **SONY/ DATEL**	109/69zł
Dual Shock 2 **SONY**	129zł
Power Shock 2 (zastępuje Dual Shock 2)	79zł
Karta Pamięci 8MB **SONY**	tel
Karta Pamięci 8MB PS2 Licencjonowana	tel.
Karta Pamięci 8MB+ActionReplay v2 PS2 **Promocja!!!**	229zł
Multi-Tap PS2 (na jedne konsoli multiplayer do 4 graczy)	99zł
Multi-Tap PS2 + Vertical Stand	139zł
Link Kabel (łączy kąsole PS2 w sieć)	49zł
Action Replay 2 PS2	tel.
Kabel S-VHS (najwyższa jakość obrazu)	39zł
Kierownica **Cyber Wheel XP** (najwyższa ocena w PSX EXTREME)	199zł
Kabel RGB/AV (pozłacany)**"BIGBEN"**	49zł
Przedłużacz do Joypada	19zł
PAL-NTSC Konwenter (wyjścia: antena, chinch)	49zł
GRY PlayStation 2:	tel.
OKOŁO 100 TYTUŁÓW W CIĄGŁEJ SPRZEDAŻY !!!	tel.
PROMOCJA - PLATINUM GRY OD 59 zł !!!	
GRY PS2 - także wymiana!!!	**tel.**

Dreamcast tel.



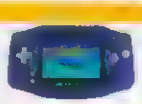
Akcesoria (pady, memory card, RGB-AV)	tel.
GRY (używane i nowe - także wymiana)	tel.
	od 29zł

GameCube - tel.



Pad , Memory Card, Akcesoria	tel.
GRY TAKŻE WYMIANA	tel.
Star Wars: Rogue Leader	tel.

GAME BOY ADVANCE / GAME BOY COLOR



	tel.
	tel.
GRY GameBoy Advance - także wymiana	tel.
Akcesoria GBA (lupy, zasilacze, link kable, pokrowce)	od 29zł

X-BOX - tel.



Akcesoria (pady, piloty, RGB-AV)	od 39zł
Gry X-BOX-także wymiana:	**tel.**

PlayStation PsOne - promocja!!! tel.



Dual Shock **SONY**	99zł
Power Shock (zastępuje Dual Shock SONY)	49zł
Joypad PSX standard kabel 180 cml	19zł
Przedłużacz do joypada, itp. / Link Kabel multiplayer na 2 konsole	19/19zł
Karta Pamięci 15/30/do120 bloków	19/35/49zł
Kabel euro: RGB/RGB+CHINCH (NTSC)	17/19zł
PAL / NTSC konwerter (obraz w grach NTSC-PAL w kolorze)	49zł
Game Hunter Pro 2MB (rozkodowuje gry NTSC i PAL)	49zł
Multi Pad (na 1 konsoli multiplayer do 4 graczy)	79zł
Kierownica **Cyber Wheel XP** (współpracuje z PSX i PS2)	199zł
PS-PC Connector (podłącz do PC osprzęt z PSX-a)	39/59/89zł
Nowy LASER do PSX/PS One (+ montaż gratis)	tel.
Talerz do czytnika Plyt PSX (+ montaż gratis)	45zł
GRY (używane/nowe - także wymiana)	od 29/49zł

WYMIANA GIER I KONSOL - TAKŻE MIĘDZYKONSOLOWA.

NAPRAWIAMY I SKUPUJEMY KONSOLE ORAZ GRY

DEP GAMES PRO

ul. Pszczyńska 28/9, 43-190 **MIKOŁÓW**

KOSZT PRZESYŁKI: 9Zł.

PRZESYŁKA w 24 GODZINY: 35 Zł. DOPŁATY. PŁATNE PRZY ODBIORZE.

Na przekąskę retro złożone z kilku dań w jednej tonacji smakowej. Niezbyt może trafne to określenie na przedstawiane tytuły, ale pokrótce przypominamy gry hołdujące formule wypracowanej przez RE. Czyli 'residenty" oraz ich podróby, a także najbardziej charakterystyczne elementy prezentowanych tytułów. Tak przy okazji, wiecie że Jiru i Kurea to tylko nasze dobre i znane Jill oraz Claire...? [torba]



PRZYGODOWA

Resident Evil

- Producent ..... Capcom
- Rok 1996
- Liczba Graczy 1

Gra, dzięki której w ogóle możemy pisać takie tematyczne retro. Dla wielu jedyny liczący się RESIDENT, dla innych biała plama w zmaganiach z korporacją Umbrella. Dwie grywalne postacie, każda z minimalnie zmienioną ścieżką, sporo zagadek, dużo akcji, wszechobecne zombiaki. Prawidłowo dobrane proporcje pomiędzy elementami zręcznościowymi i łamigłówkami, oraz bardzo dobra jak na tamte czasy oprawa - statyczne lokacje i postacie 3D. Całkiem niezła fabuła jest rozwalana naiwnymi do bólu momentami. Dzisiaj ten tytuł może wydawać się dosyć archaiczny, ale nadal oferuje doskonały klimat i wrażenie desperackiej walki o przeżycie w opanowanym przez wszelkie plugastwo domostwie.□



PRZYGODOWA

Resident Evil 2

- Producent ..... Capcom
- Rok 1998
- Liczba Graczy 1

Chociaż do pierwszego RE czuję największy sentyment, jednak trzeźwo rzecz oceniając druga część jest bardziej grywalna, oferując po prostu więcej wszystkiego. Mamy możliwość rozegrania po dwa scenariusze dla każdej z dwóch pełnoprawnych postaci - Leona i Claire. Jeśli jedną kończymy scenariusz A, druga zmaga się z B - i na odwrót, oczywiście z konsekwencjami podejmowanych przez bohaterów decyzji. Powracają zombiaki, tym razem w bardziej różnorodnych formach, m.in. "płci pięknej" i występują w ilościach wręcz hurtowych. Są nowe bronie (Gatling Gun, kusza), znacznie więcej akcji, zagadki momentami niezłe, pasujące do rzeczywistości miasteczka Raccoon. Dobra gra.□



PRZYGODOWA

Resident Evil 3

- Producent ..... Capcom
- Rok 1999
- Liczba Graczy 1

W kategorii residentowego klimatu trzecia odsłona serii to porażka - esencją gry jest strzelanie uzupełniane od czasu do czasu zagadką. Akcja ma miejsce ponownie w Raccoon City, pomiędzy pierwszą a drugą częścią, stawiając w centrum wydarzeń Jill, dodatkowo pozwalając sterować również Carlosem, panem z Umbrelli Nowością w serii jest możliwość wykonania uniku, co nieraz pomaga ratować się, od czasu do czasu stajemy również przed koniecznością wyboru opcji wpływającej na rozwój sytuacji. Ukończenie gry odblokowuje całkiem przyjemną minigierkę. Ogólnie rzecz biorąc miłośnikom będzie się podobać, jednak ja wolę przewagę klimatu, którego tutaj zabrakło.□



PRZYGODOWA

Dino Crisis

- Producent ..... Capcom
- Rok 1999
- Liczba Graczy 1

Zombiaki zastąpione zostały Raptorami, okolice Raccoon City - jurajskopodobną wyspą, a renderowane lokacje - liczonymi. Zmiana sposobu generowania grafy to najbardziej charakterystyczny element tego tytułu (niestety nadal brak widoku z pierwszej osoby), reszta to dobra rzemieślnicza robota prosto spod igły mistrzów gatunku. Sterujemy poczynaniami rudowłosej Reginy wycinając w pień rzesze miłych dinusiów (fajnym motywem są przedostające się przez drzwi Raptory i obowiązkowy T-Rex), stając w szranki z typowymi zagwozdkami i zauważając, że tak naprawdę to niewiele się zmieniło w sposobie rozgrywki znanej z RE. Mimo to gra się bardzo przyjemnie, również za sprawą solidnej oprawy.□



PRZYGODOWA

Dino Crisis 2

- Producent ..... Capcom
- Rok 2000
- Liczba Graczy 1

Na potrzeby tego produktu ekipa postanowiła zmienić lekko formułę, co tylko wyszło grze na dobre. Mamy więc do czynienia z jatką o czysto zręcznościowym nastawieniu, wszelkie zagadki ograniczono do absolutnie niezbędnego minimum, a rozgrywka polega na rozwalaniu w drobny mak nieograniczonych hord dinusiów. Szybka ich eliminacja pozwala na odpalanie combosów, za które otrzymujemy bonusy służące wymianie na różne mord-narzędzia czy amunicję. Fabuła wykorzystuje temat podróży w czasie, lecz jest całkiem niegłupia. Warte zaznaczenia jest bombowe wykonanie tegoż tytułu, które w żadnym momencie nie przynosiło Szarakowi ujmy. Uwaga! Ortodoksyjnym residentowcom może nie spasić.□



PRZYGODOWA

Countdown Vampires

- Producent ..... Bandai
- Rok 2000
- Liczba Graczy 1

CV to taki "RESIDENT dla ubogich". Nie zrozumcie mnie źle, gra jest całkiem w porządku i prawidłowo wykorzystuje sprawdzone rozwiązania - statyczne lokacje, modele postaci, sterowanie czy standardowe, ale interesujące zagadki. Brakuje jednak konsekwencji w budowaniu klimatu na czym najbardziej cierpią tytułowi krwiopijcy. Wąpierze są najzwyczajniej w świecie zwyczajne - to nie są istoty o potężnej mocy, jeno kreaturki przypominające lekko zmodyfikowane zombiaki. Dodatkowo bohaterem jest jakiś wytatuowany od głów do stóp fajans a użyczone głosy to kpina - myślałem, że nic nie zdeklasuje RE:) Ten szpil to najczystszej krwi klon RE, strawny lecz niezbyt oryginalny.□



PRZYGODOWA

Parasite Eve 2

- Producent ..... Squaresoft
- Rok 2000
- Liczba Graczy 1

To już trochę obok faktycznych klonów, ale pierwszą część określano jako połączenie FFVII oraz RE. Polygonalne postacie zasuwają po renderowanych lokacjach, a bohaterka (w tej roli ponownie milutka Aya Brea) może korzystać z magii nabywanej dzięki zdobytym punktom doświadczenia. Zrezygnowano z turowej walki na rzecz swobodnego poruszania się po lokacji w której odbywa się starcie, co wpłynęło pozytywnie na dynamikę akcji. Gra nadal jest grywalna i wciąga zgrabną fabułą, lecz klimatem daleko jej do poprzednika. Technicznie jest bardzo dobrze chociaż wszystko gdzieś wcześniej widzieliśmy, a niezłe wstawki fmv już tak nie kopią w zad. Mimo wszystko polecam.□



PRZYGODOWA

Galerians

- Producent ..... ASCII
- Rok 2000
- Liczba Graczy 1

Próba stworzenia czegoś świeżego w oparciu o popularny szkielet zaowocowało bardzo zakręconym klimatycznie produktem, momentami nasuwającym skojarzenie z anime Akira. Sterujemy ofiarą bestialskich eksperymentów, chłopcem posiadającym niezwykłe zdolności psychiczne. Za ich pomocą, a także z wykorzystaniem odpowiednich medycznych stymulantów możemy wyzwalać różnorodne efekty psychiczne, służące m.in. do efektownej eliminacji wrogów. Łykamy więc różne tablety, rozwalamy cudze głowy i eksplorujemy aż nazbyt sterylne lokacje, oczywiście wykonane na modłę RESIDENTa. W tym tytule naprawdę drzemał spory potencjał, niestety, jak to zwykle bywa, został on zmarnowany.□

MIB

ALIEN ESCAPE





Wszelkie efekty świetlne robią wrażenie. Kiedy duże pukawki robią się kolorowo powietrzu wiązek strumieniami zmiatającymi wszystko z powierzchni, albo kilkunastoma wąskimi, które lockują się na różnych celach. No i obcy fajnie rozpadają się na pył. Szkoda tylko, że to efekciarstwo nie starcza grze na długo. Już pod koniec pierwszego levelu robi się nudno. Portowe doki, ulice miasta, jakieś zamknięte laboratoria - scenerie niby się różnią, ale wciąż wieją tym samym schematem: rozwal wszystkich, wejdź do nowej sali, rozwal... i do tego kamera, która powinna latać Ci elegancko za plecami, potrafi się zgubić! Dobrze chociaż, że tekstury prezentują przyzwoity poziom. Z założenia więc MIB2 miał być szybkim, arcade'owym shooterkiem, który urozmaici dłuższe sesje, ale średnio się sprawdza. Za mało tu pomysłów, za dużo tanego efekciarstwa!...

WERDYKT — MYSZAQ

INFOGRAMES — STRZELANINA

Player — 1024kB — 6 — 5 — 5

5-

PLUSY	MINUSY
efekty świetlne	monotonia
spora zadyma	dziwna muza

SCOOBY-DOO!

Zagadka 100 Fantów



Swojego czasu kreskówki ze Scoobym należały do moich ulubionych (obok Muminków:). Na tle innych serialii animowanych wytwórni Hanny-Barbery wyróżniały się nie tyle stylem i oryginalnymi bohaterami, co charakterystycznym zabarwieniem kryminalnym. Heh, fajnie było wcielić się w domorosłego Sherlocka i wraz z ekipą Scooby'ego rozwiązywać zagadki! Niedługo potem właśnie z powodu zagadek przestałem kreskówki oglądać - mój pączkujący dopiero mózg zupełnie sobie z nimi nie radził. Teraz jednak na PS2 pojawiła się growa adaptacja bajki, dzięki której udało mi się w końcu rozwiązać jedną z mrocznych intryg (o nie, kochanie, już więcej nie będziesz mi pisać wstępów do recek...).





Gracz kieruje poczynaniami Scooby'ego i - okazjonalnie - Shaggy'ego. Przypomina jednak bardziej swoje PSX-owe poprzedniczki, SCOOBY DOO AND THE CYBER CHASE, niż chociażby tytuły z Crashem w głównej. W czym przejawia się owa "platformowa klasyczność"? W tym, że gra wykorzystuje wszystkie elementy gatunku, nie dając nic od siebie. **Skakanie po głowach przeciwników, sw. uderzania z "baśki", zbieranie pierdół itd.** Jest jeszcze inny motyw, równie często wykorzystywany w platformówkach - specjalne zdolności. Gdy Scooby zatnie się na którymś z poziomów (tych jest 12) niechybnie musi posiąść zdolność, która pozwoli mu kontynuować podróż. W tym celu musi uderzyć do innego etapu (szybkie przemieszczanie umożliwiają teleporty) i tam znaleźć potrzebną zdolność (jak np. wyższe skakanie). Fajne. **Grafika nie jest mocną stroną** SD:NO100F, za to panom z THQ udało się przenieść na płytkę główny atut kreskówki - **humor**. Scooby rodzący na rękach Shaggy'ego wynalazki komiczne a podobnych motywów jest w grze sporo. Czy w takim razie warto w nią zainwestować? Mimo wszystko zdecydowanie - **weźmie**. Jeśli jesteś fanem Scooby'ego, to mimo "szóstki plus" w "ocenialczce", Ciebie również wciągnie.

WERDYKT — KOSO

THQ — PLATFORMOWA

Player — 4128kB — 5 — 7 — 6

6+

PLUSY	MINUSY
Scooby	wykonanie
nawet wciąga	odtwórczość

Bijatyki po tunningu



Coś czuję, że Wam się to nie spodoba... Ale mam to gdzieś [tam].

Nareszcie!

Otrzymaliśmy wszystkie trzy oczekiwane tytuły z gatunku mordobić, pierwsze tego typu gry na nowych sprzętach - PS2 i Xbox. Mowa oczywiście o TEKKENie 4, VIRTUA FIGHTER 4 oraz DEAD OR ALIVE 3. Sięgając pamięcią w przeszłość, zainteresowani z pewnością przypomną sobie towarzyszące oczekiwaniu nadzieje, wątpliwości, a także próby wyłapania całokształtu na podstawie rzucanych wygłodniałym Graczom skrawków informacji. Na mocno już wysłużonych (aczkolwiek ciągle wspaniałych) poprzednikach będzie się dalej prowadziło ostre walki, w każdym razie "nowa fala" beat 'em upów dotarła do nas na dobre - raczej każdy zdecydował co mu odpowiada, a co nie, choć pewnie nie każdy przyzna się do jedynie powierzchownej lub zerowej znajomości tytułów innych niż ten jeden "rządzący". Tekst ten nie ma na celu przekonywania Was do czegokolwiek (a już na pewno nie do moich racji) - prezentuje jedynie pewien punkt widzenia, tak więc obojętnie czy się z nim zgadzacie czy nie, może sprawi, że spojrzycie w nowy sposób na te trzy gry, a może na mordobicia w ogóle.

O sso chozi jakby, tej?

Dwójka ludzi zasiada przed telewizorem, by wziąć udział w pojedynku na umiejętności oraz refleks. Przez to pierwsze mam na myśli znajomość systemu rozgrywki, ciosów, juggle'i, i tak dalej. Potem teorię tę realizujemy w praktyce - tu już większość zależy od refleksu, a reszta od szczęścia. Powoli docieramy tą drogą do sedna rozgrywki, a jest nią przewidzenie posunięć przeciwnika i odpowiednia reakcja na nie w celu uzyskania inicjatywy, po czym zadanie jak największych obrażeń. Brzmi sztucznie, ale o to właśnie chodzi w całej tej zabawie, nieprawdaż? A wynika z tego wszystkiego bardzo prosty wniosek - dobra gra tego typu powinna oferować jak najwięcej możliwości, czyniąc rozgrywkę skomplikowaną, a przez to dającą więcej satysfakcji. Porządne mordobicie powinno też być dobrze wybalansowane jeśli chodzi o arsenał ataku i obrony - każdy manewr powinien mieć swój sens, a na każdy atak skuteczna, proporcjonalnie korzystna obrona. Wszyscy w mniejszym lub większym stopniu zdajemy sobie sprawę z tych oczywistości, pora więc ograniczyć bzdety i obadać wszystkie trzy tytuły według tych właśnie prawideł.

Dlaczego nie lubię już TEKKENa.

Dalej tu jesteście? Cóż, skoro powyższy nagłówek nie wywołał plany na ustach, to już jest nieźle. Mnogość i różnorodność możliwości w walce, a także innowacje w rozgrywce, to to, co mnie interesuje, tak więc niektórzy z Was mogą już się domyślać czemu na widok TEKKENa robię "bueeerh". A wszystko to dlatego, że im lepiej chce się w tę grę grać, tym bardziej staje się ona monotonna. Po co tu kombinować? Wystarczy sępić na biedne zgadywanki typu: podcięcie i wredne kontynuacje, albo juggle starter i pół energii w plecy. Jeszcze zabawniejsze jest to, że przynajmniej jeden z tych ciosów jest absolutnie bezpieczny, albo nawet powoduje jakiś pechowy guard stun u przeciwnika. No i co tu zrobić? Sidestepy działają troszkę "randomowo" (wyjdzie to albo nie, poza tym niektóre ciosy pomimo że idą w prostej linii, magicznie trackują sidestepującego na 100%), a na reversal jeszcze zawsze zostaje chicken - i tu obserwujemy całkowity upadek logiki: przeciwnik wykonuje cios, po którym w juggle'u pozbawi mnie połowy energii, a ja nawet nie mogę mu potem wcisnąć pięści w ryj. Zupełnie inna sprawa to VIRTUA FIGHTER 4 - Akirą robię Shoulder Ram (szybki i mocny juggle starter), a jeśli przeciwnik zablokuje, to zawsze mnie może rzucić lub wcześniej wysidestepować, a wtedy też jestem na jego łasce - to zupełnie inny rodzaj rozgrywki: możliwość zadania dużego damage'u wystawia na duże ryzyko, co jak przyznacie jest logicznie uzasadnione. Dochodzi do tego wiele wyjść z sytuacji - mogę ratować się wstukując po Shoulder Ram wyrwania z rzutów, ale przeciwnik może mnie równie dobrze podciąć, więc może zamiast wyrwania powinienem zablokować nisko (do tego czasu mój recovery time się skończy). Przeciwnik może też się odsunąć - w VF4 sporo jest różnych uników do tyłu, a co w TK4? Już sam dash do tyłu jest tak biedny, że jakiekolwiek ucieczki przed ciosami są wykluczone. Co gorsza, widać z jaką premedytacją autorzy zmuszają do ofensywy - Christie/Eddy zostali nawet pozbawieni flipa do tyłu, podobnie jak Yoshimitsu czy Nina! Przez takie właśnie zabiegi TK4 zmienił się w prostą jatkę w porównaniu z DOA3 czy VF4, a ostatecznie po prostu mi się znudził. VF4 to już inna bajka - tu podstawą jest tzw. "option select", którego małą próbkę mieliście powyżej (przykład z Akirą). Tutaj właśnie mnogość możliwości, a także "asekurowanie się" przy różnych manewrach dają pole do kombinowania i są podstawą prawdziwej satysfakcji w momencie wygranej. VF4 wymaga podejmowania wielu szybkich decyzji, a kiedy taki sposób gry zaczyna przynosić efekty i po n-tym wyrwaniu z rzutu zakładasz przeciwnikowi gwarantowaną kontrę, to w tym momencie TEKKEN mimo całej swojej bajkowej kolorystyki odrobinę szarzeje...

W końcu każdy gra w to, co lubi.

Otóż właśnie - żeby nie było - czwarty TEKKEN to nadal fajna gra, tylko nie bawi mnie już jej sposób rozgrywki - wymuszony przez autorów styl, z naciskiem na punche i powtarzanie w kółko tej samej biedy. Rzeczy typu punch-punch-kolano Lawa, albo serie Steve'a, np. po pchnięciu na ścianę - można tak kapić do us**nej śmierci, ale czy to nie zabija całej idei mentalnej walki z przeciwnikiem? Wszyscy wiedzą, że profesjonalna gra w TK4 sprowadza się do kapienia na kilka technik, i finito. W VF4 podobne zjawisko też ma miejsce, ale na zdecydowanie mniejszą skalę. Tutaj dalej funkcjonuje option select, w który wchodzą wszystkie elementy systemu, takie jak sabaki, reversale, sidestepy, guard breakery czy stumble throws, a nie tylko blok, który nic nie daje. Opcji obronnych, a także ciosów które można po zablokowaniu karać rzutem jest pełno, a efektem całości są ciekawsze sytuacje walki. Jak każda gra, VF4 ma dobre i złe strony, ale tak jak kiedyś zdecydowanie wolałem TEKKENa i olewałem VF, tak teraz VF4 i DOA3 katuję kiedy się da, natomiast TEKKEN mi wisi. Czasy się zmieniają, a growe sens też (ileż to się ostatnio mówi o sequelowym uwstecznieniu...). Oczywiście, moje podejście względem TEKKENa jest uprzedzone i nie kryję się z tym, jak również z faktem, że już w tę grę nie gram. No i macie rację, że potraktowałem sprawę z uproszczeniem, ale to mój tekst i moje widzimisię - ale chociaż potrafię to przyznać, jak i stwierdzić, że...

W końcu VF4 też idealny nie jest.

Co za nowość, nie? To oczywiste, że ma jakieś bugi, czy normalnie denerwujące bzdety. Pierwsza wtopa to, moim zdaniem, dół z blokiem. Otóż jeśli stoisz i naciśniesz d+G, to postać jeszcze przez długi okres czasu jest traktowana jako blokująca wysoko. Efekt wiadomy - nie udaje się zablokować niskiego ciosu zobaczonego "w ostatniej sekundzie", ale to jeszcze jest do przeżycia. Gorsza sprawa to schylanie się pod rzutem. Możesz nawet spodziewać się chwytu, ale jeśli zamiast ciosu lub wyrywania spróbujesz się schylić (a naturalna reakcja to schylanie z blokiem), to na 90% wylądujesz rzut i żegnasz się ze sporą częścią energii. Potrafią też wnerwić kombinowane akcje niektórych postaci - bywa tak, że jeden zawodnik założy rzut, reversal czy cokolwiek, a potem można już sobie darować rundę. Żeby nie było - wcale nie są to gwarantowane akcje, ale ucieczka z nich jest cholernie ciężka. Można by tu mnożyć przykłady u każdej postaci, ale niech wystarczą Wam akcje Wolfa (jak ja go nie lubię...) typu - rzut, podniesienie z ziemi, strzał w ryj, juggle, a kiedy podnosisz się z ziemi, to znów jest przy tobie. I w momencie kiedy zabezpieczyłeś się przed trzema najbardziej prawdopodobnymi atakami, on używa czwartego i znów leci cała "ścieżka zdrowia". Z kolei dla początkujących bardzo ciężkie może być wyrywanie z rzutów - no i faktycznie trzeba się trochę pomęczyć, bo "okienka" na wyrywanie są tak krytycznie krótkie, że można się wściec. Natomiast najgorsze ze wszystkiego są "kwiatki" typu. cios trafia w powietrze, a postać stojąca ZA agresorem dostaje klepę... Naprawdę można się poczuć "oszukanym" przez grę, ale na szczęście takie przypadki nie zdarzają się zbyt często. Kolejny minus to upierdliwe wykonywanie niektórych ciosów. Jak sobie przypomnę naukę modified DoublePalm, to mnie szlag trafia (zresztą, wciąż wychodzi mi raz na kilka prób - skosy na padzie to PADaka, a na sticku to już w ogóle nie umiem grać Akirą). Można też postawić sporo zarzutów pod względem designu - laski wyglądają strasznie - twarze mają jakieś dziwne, nie wspominając już o "schabach". DEAD OR ALIVE 3 to jest to! W każdym razie niektórzy kolesie też są wstrętni - jak widzę mordę Jacky'ego, to aż mnie skręca. Z kolei jeszcze inna bajka to animacja ciosów - niby wykonywane są fajnie, ale znajdą się i takie, które są wręcz badziewne. Wyskoki Kage na przykład - co to ma być? Wolne, koślawe i mało użyteczne... Poza tym wyraźnie widać jeden duży problem - animacja wielu ciosów nie zmieniła się od VF1!!! Zobaczcie wyskok Akiry, albo ogólnie animację Shuna - tu nie zmieniło się nic, a efekt jest... biedny? Mało powiedziane. Na tym polu ŻADNA z dostępnych gier nie może się równać z DOA3, w którym każda animacja ciosu, rzutu, reversala, stuna, czy upadku jest dopieszczona w najmniejszych szczegółach. W tę grę włożono tyle pracy i znajdziecie tam tyle niesamowitych patentów, że naprawdę aż żal, iż nie jest darzona szacunkiem, na jaki zasługuje. .

Dlaczego uwielbiam DOA3? Otóż...

Mam pewną hipotezę - koledzy z TEAM NINJA usiedli do pracy nad DOA3 z założeniem, że z każdego elementu tej gry wyciągną tyle rajcowności ile tylko się da. Przykład? Proszę bardzo - czy nie pomyśleliście, że fajnie byłoby, gdyby Shun mógł na przykład... rzucać przeciwnikiem leżąc na ziemi? Brad Wong z DOA3 to potrafi, niezależnie czy leży przodem, czy tyłem do oponenta. Oprócz przemieszczania się we wszystkie strony może podciąć, wyprowadzić dwa juggle startery, czy też wstać "sprężynką" i wyjechać z flipkickiem do przodu. Druga sprawa to stanie tyłem - Shun może kopnąć, podciąć na dwa sposoby, rzucić (bardzo mało skuteczny catch throw), zacząć senę pięściami albo wykonać jeden śmieszny, bezużyteczny atak. Aha, może się też przeturlać do tyłu. Co na to Wong? Rzut z możliwością cancela (wystawia na dalsze ataki), niski rzut, flipkick, salto w przód, podcięcie z zejściem do leżenia, juggle starter, kopnięcie z wyskoku dające guard stuna po którym można się położyć... I jeszcze wiele innych! W DOA3 option select jest co najmniej tak rozbudowany jak w VF4. (...) A teraz dwie bardzo ważne rzeczy na temat DOA3. Raz - każda postać ma tu więcej ciosów niż postacie z TK4 i VF4. Dwa - WSZYSTKIE te ciosy są jak najbardziej użyteczne. W TEKKENie gra się kilkoma technikami, w VF4 jest tego więcej (wiadomo czemu), ale niektóre ciosy potrzebne są tylko w combosach itd. Natomiast w DoA3 powtarzanie jakiejś akcji wiąże się nieuchronnie z reversalem. I w tym momencie następuje koniec odmóżdżonego kapienia, walka nabiera charakteru najbardziej kombinacyjnego z wszystkich trzech gier. Używa się wszystkich ciosów, a większość stringów ma co najmniej dwa różne zakończenia, ponadto można je bardzo dowolnie opóźniać. Co dalej? Podobnie jak w VF4, jest pełno ciosów po zablokowaniu których gwarantowane są rzuty, co przy niewyrywalnych reversalach i rzutach specjalnych kształtuje zupełnie inny obraz walki! Tu po prostu NIE WOLNO naprerać na chama, bo łyka się takie "kary", że szybko odechciewa się tępego stylu gry. Już słyszę ględzenie tekkenowców, którym nie w smak taki obrót sprawy - eee, wszystko można zrewersować dlatego ta gra jest dla masherów. Tu właśnie nie rozumiecie logiki DEADa. Największa kara, jaka może spaść w DOA3 na Gracza, to nie trafienie reversalem. A to dlatego, że jeśli drugi Gracz wyjedzie z rzutem w trakcie jego trwania, to rzut ten zada o 50% więcej obrażeń. Jeśli natomiast pierwszy Gracz zreversuje na złą wysokość i trafi go cios, to bardzo prawdopodobny jest juggle (w DOA3 ogromna ilość ciosów juggle'uje na counterze). I tu DEAD przełamuje kolejny schemat, gdyż połowa juggle starterów w tej grze idzie na high! A to z kolei powoduje, że wysokie ciosy są niezwykle użyteczne - w TEKKENie lub VF jeśli cios idzie na high, to jest to minus. Skutek? W DOA3 drastycznie wzrasta użyteczność wszystkich technik - po prostu TRZEBA je różnicować, żeby przeprowadzić udany atak. Z podobnego powodu używa się wolnych i bardzo efektownych uderzeń - przeciwnik spieszy się z reversalem i łyka mocarną klepę, a do tego na counterze. Zaciętych przeciwników DOA raczej i tak nie przekonam, ale system tej gry jest bardziej elastyczny i dopracowany niż sądzicie. Sidestepy działają jak w SOUL CALIBUR, czyli doskonale (raczej "obchodzi" się przeciwnika niż uskakuje), a podcięcia na maksymalnym zasięgu powodują tylko potknięcia u blokującego wysoko. Bardzo wiele ciosów można kontrować niskimi rzutami (każda postać je posiada), a wiele z owych rzutów prowadzi do juggle'i, combosów lub multipartów. Do tego wszystkie chwyty w DOA3 są tak przepiękne i użyteczne w różny sposób, że trzeba to po prostu zobaczyć. Są i stumble throws, multipartsy i rzuty juggle'ujące lub zostawiające przeciwnika tyłem, są też takie które rzucają na ścianę, po czym ładujesz juggle'a! Można też rzucać z powietrza, a Hayabusa potrafi wykonać skok na dwa metry w powietrze, spadając złapać przeciwnika i wykonać rzut o ścianę - jakieś pytania? Oczywiście wszystkie takie akcje zaimplementowano też reversalom. Ta mnogość ciosów o różnych właściwościach, jak również niesamowicie ciekawe pomysły w kwestii rzutów tworzą tak przepiękne sytuacje, że żadna inna gra nie podskoczy DOA3 w tym względzie. Uff, ale się naprodukowałem - do tego czasu zdążyliście się już zorientować, którą z tych trzech gier uważam za debeściaka. I naprawdę - nie dyskryminujcie tej gry ze względu na łatwe reversale - są bardzo ryzykowne, a ponadto wynika wiele sytuacji, w których to podstawowe narzędzie defensywy jest "wyłączone". Są to oczywiście juggle, przybicia do ściany, a na końcu tzw. LS (Limbo Stun). Otóż niektóre ciosy zadane w open lub closed stance (analogia do VF) powodują stun, z którego nie ma ucieczki - dostaje się combo w plecy i juggle. Dobry Gracz w DOA3 musi więc kontrolować też ułożenie nóg postaci - jeszcze mało? Są tu również just frame'owe hit-throws i naprawdę trudne juggle - DOA3 jest tak bogatą grą, że jeśli się do niej przekonać, to można w nią grać w równym stopniu hardcore'owo, jak w VF4 (o TEKKENie nie wspomnę). Jednak powoli zbliżamy się do końca...

Więc co z tym TEKKENem?

Cóż, pewnie nie spodziewaliście się takiego obrotu sprawy, cio? Sam nigdy bym nie przypuszczał, że będę wieszał psy na TEKKENie, wychwalał VIRTUA FIGHTER i podniecał się DEAD OR ALIVE! Po prostu po tak przełomowym "przetasowaniu" jakości tytułów jakie właśnie nastąpiło, sytuacja wygląda dla mnie w ten sposób. Przyznajcie - założę się, że wielu z Was gra w TEKKEN 4 dlatego, że trzaskało w niego od "jedynki", czy "dwójki" i zawsze bluzgało na inne platformy, olewając ich tytuły. Wielu Sonomaniaków bluzgało też na SOUL CALIBUR, kiedy wyszedł na Dreamcasta. Teraz z kolei SC2 będzie na PS2, więc będziecie się podniecać jaka to świetna gra i w ogóle. Gracze pozbawieni uprzedzeń wychodzą najlepiej, bo po prostu świetnie się bawią przy różnych grach. Mam ochotę na VF4? Pogram sobie. Mam chęć na partyjkę w TK4? No problemo! Mimo że zdecydowanie uważam TK4 za najsłabszą grę z całej TRÓJKI, to też chętnie w niego pogram - w końcu na kolejnych TEKKENach "wychowałem się" razem z całą rzeszą polskich fanatyków mordobić. I wcale nie miałem tu ochoty zjechać TK4 - zaprezentowałem inny (preferowany przeze mnie) "układ sił", zamiast starego i oklepanego "Tekken rulez". A tak zupełnie szczerze, to uważam TK4 za fajną grę - trochę nudną i zalatującą prostotą - ale mimo to fajną.

A co w sprawie Virtuy?

VF4 to dla mnie prawdziwy konkret, rzuciłem się na niego tym bardziej zajadle, że zaatakował jako pierwszy, a dzięki znajomości wcześniejszych części i stałej grze w DOA2 łatwo było mi się przestawić na nowe zasady walki. Grałem we wszystkie poprzednie edycje i zawsze zdecydowanie bardziej wolałem TEKKENa. Cóż, "czwórka" jest inna - lepsza, szybsza, bardziej dynamiczna, cholernie głęboka i zmuszająca do ostrego kombinowania. Po prostu bardzo mi odpowiada i w tym momencie jestem gotów wyprzeć się wszystkich lat spędzonych z TEKKENem i powiedzieć, że VF jest zajefajny.

No i jasna sprawa - DEAD.

Co się tyczy DEADa, to sam pamiętam, jak cholernie wnerwiałem się grając w drugą część (a byłem wtedy jeszcze tekkenomaniakiem). Też wyzywałem na reversale, plułem na brak ucieczek z rzutów i na początku grałem tylko dlatego, że mój "team od bijatyk" targał w DOA2 do bólu. Ale jak tylko zasiadłem w Practice, obczaiłem mordercze zestawy i nauczyłem się operować wszystkimi atakami na różne wysokości, to DEAD cholernie mi się spodobał, a przy mistrzostwie jakie prezentuje część trzecia po prostu wymiękam. No i nie ukrywam, że właśnie dla tej gry kupiłem Xboxa. A zostawiając na chwilę wszelkie sprawy rozgrywki - ta gra jest tak pięknie wykonana. . A jeśli ktoś twierdzi, że przeszło mi HC granie i dlatego męczę DOA3, to zawsze jestem chętny na partyjkę w VF4.

Tytułem podsumowania.

Cóż, jak we wstępie zaznaczyłem, nie chciałem kogokolwiek przekonywać, zresztą nikt mi za to nie płaci. Tekst ten po prostu wyraża MÓJ pogląd w temacie "co decyduje o rajcowności mordobicia", a późniejsze wnioski ukształtowały się w oparciu o tych kilka prostych założeń, które znajdziecie w pierwszych akapitach. Nie podoba Wam się? Zawsze można usunąć te strony i użyć w wychodku - podarujcie sobie odrobinę luksusu. Może wywiąże się jakaś dyskusja, chociaż bardziej spodziewam się steku obelg pod moim adresem (proponuję raczej wymianę zdań na "Tekken Forum" PE). Tja, no i pamiętajcie, że to MÓJ prywatny punkt widzenia, a poza tym krytyka mi wisi. Bo niby moją kochaną grę można do upadłego wyzywać od najgorszych, zaś TEKKEN 4 jest świetny? A TAKIEGO!□ [mutti]









Świat według DEVELOPERÓW

Nasz świat. Autor: Bóg. Czas powstania: 6 dni + 1 dzień na beta-testy (czyli jak to zwykle bywa - autor zamiast wszystko porządnie posprawdzać, puścił ściemę i poszedł odpoczywać) Wersja: 1.0... STOP! A zmieńmy te założenia. Tak bardzo kochasz gry? Pozwól więc, żeby to one zawładnęły naszą rzeczywistością. Ale tak naprawdę, a nie w przenośni. Dajmy developerom szansę, niech przemodelują nasz świat według ich developerskich wzorców, niech wrzucą do niego zasady prosto z gier. A więc jedziemy - relacja z pierwszej ręki, jak wyglądał by JEDEN DZIEŃ w takim świecie..

Nasz świat. Ujęcie: alternatywne. Autor: Developerzy. Czas powstania: miało być 5 dni (że niby wszystko szybciej zrobią), ale obsunął im się termin i produkt wyszedł po 3 latach. Wersja: 7.0934b. Poprawki po zakupieniu odpowiedniego rozszerzenia...

Obudziłem się. No tak, znowu leżę w ubraniu. Normalka. Spanie tutaj zawsze tak wygląda. Promienie słoneczne zawinięte na polygon przeleciały przez żaluzje i uderzyły mnie w oczy. Oślepiający, biały kolor przemknął przed nimi. Modny ostatnio efekt - implementują go gdzie się da. Gnoje! To może grozić kalectwem... Wstałem. Byłem oczywiście w butach i całej reszcie ubrania. Żeby chociaż raz kazać im się tak położyć spać.

Developerzy - banda ćwierćidiotów, którzy chcą symulować życie, a nie potrafią zrobić zakupów w supermarkecie (blokują się koszykami i takie tam). To jakby ślepemu kazać malować portrety! Z tego wszystkiego potknąłem się o krzesło i już bym wyrżnął o drzwi, gdyby te nie otworzyły się automatycznie. Wyleciałem na korytarz... Zawsze tak robią, jak się do nich zbliżę. W końcu teraz kładzie się duży nacisk na to, żeby nie komplikować młodym Graczom życia. Rozwaliłem je z pięści. Szkło rozpadło się na małe kawałeczki. Od czasów drugiego "Metala" wszyscy już takie szyby robią. Na podłodze nie było jednak żadnych odłamków. Ćwierćidioci! W kuchni otworzyłem lodówkę - ser, keczup, wódeczka... Same bitmapowe obiekty! Nic nie da się chwycić. Napiłem się wody z kranu. To pewnik. Z kranu zawsze poleci woda, a jak pójdę do kibla, to owszem, zrobię co trzeba, ale będę musiał mimowolnie rzucić jakimś głupim komentarzem. Kto normalny podczas porannego lania krzyczy. "pokaż mi potwora, co ma takiego siusiora"? Do dziś nie mogę spojrzeć na siebie w lustrze... Chociaż to akurat może dlatego, że zapomnieli wrzucić efektu odbicia. Ponoć żre za dużo mocy obliczeniowej.

Wyjdę na dwór - powiedziałem. W mieszkaniu nie było nikogo innego, ale ja tutaj zawsze mówię co pomyślę. Gracz musi wiedzieć, co się dzieje. Taki wymóg. Rewelacja. Drzwi zamknąłem na klucz. O tak, oni lubią klucze! Robią pełno dziwnych drzwi, a później chowają klucze do nich w najbardziej chorych miejscach. Trzy dni szukałem, jak mi kiedyś moje ukryli. Przesuń kamienny

blok, zejdź do ścieków i sprawdź puszkę po lewej stronie za winklem... Jak najbardziej racjonalne miejsce dla kluczy. Dwór wyglądał ładnie - ciepłe kolory tekstur, słoneczko, drzewka. To zawsze tak na początku miło wygląda. Ciekawe, jaki level dla mnie dzisiaj przygotowali. "Chce mi się pić. Po lewej widzę sklep - czyżbym tam mógł kupić coś do picia?!" - wydarłem się na całą okolicę. Gracz musi dostawać dosadne komunikaty, żeby czasem się nie zaciął. Oczywiście. Jak to zwykle bywa, nic tu nie dało się zrobić 'po prostej linii'. "Nie wejdziesz do sklepu! Masz za mało punktów doświadczenia sklepowego!" - ryknęło gdzieś z góry. Ech, trudno! Obok stało dwóch meneli. Jeden ruszał ręką - najpierw z lewa do prawej, a później z prawa do lewej, podczas gdy drugi rytmicznie kiwał głową i się przeciągał. Poza tym byli nieruchomi.

"Tak, tak, bo wiesz ona była..." - i mach ręką w jedną stronę.
"Nie do wiary!" - i kiwnięcie głową
"Tak, tak, bo wiesz ona była..." - i mach ręką w drugą stronę.
"Nie do wiary!" - i szerokie przeciągnięcie
"Tak, tak, bo wiesz ona była..." - i mach ręką...

Skomplikowaną gadkę chłopaki mieli, nie ma co! "Niestety nie mogę z Tobą rozmawiać" - odpowiedział mi ten pierwszy, zatrzymując rękę w połowie drogi. "Bardzo mi przykro, ale nie potrafię Ci pomóc, podróżniku!" - wydukał ten drugi, dwa razy kiwając głową. Interaktywne postacie - nie ma co! I jaki, *****, ze mnie podróżnik? Ledwo przed dom wyszedłem. Chciałem im nakopać, bo ostatnio nabiłem sobie w tym zakresie trochę punktów doświadczenia, ćwicząc na psie sąsiada, ale normalnie nie dało rady! Choterne upiększacze otoczenia - ciosy przechodziły jak przez powietrze. Obok zatrzymała się fura. Przynajmniej auta ładnie robią! I każde lśni jak młode piersi na słońcu. Mamy ostatnio taki standard. Jakby, kurde, brud dookoła istniał tylko dla moich butów. Aż się zdenerwowałem! O nie - mówię - nie będzie tak pięknie i kolorowo! I zacząłem skakać po dachu samochodu, co by gnoja trochę przybrudzić. A tu nic - to, że blacha się nie gnie, to normalka. Zdążyłem przywyknąć. Ale że kierowca nie reaguje... Po prostu koleś wysiadł, przeszedł do drzwi pasażera, otworzył je i wypuścił stamtąd jakąś laskę. "Uuuuu, babeczka?" - znowu się wydarłem i w tym momencie spadłem na ryja. Koleś odjechał, a ja straciłem równowagę. Nad fizyką upadków to im się chce posiedzieć! Wyciągnąłem z kieszeni jakiś różowy soczek. Ohydztwo, ale punkty energii wróciły do kosmicznego pułapu 313,5. Nawet nie wnikałem, co to znaczy...

Rzuciłem się na ziemię. Pod nogi laseczki. Niewiele mam tu przyjemności, więc trzeba korzystać. Tylko tak można tutaj zajrzeć pannie pod sukienkę. Specjalne ruchy polegające na "przypadkowym" podbijaniu materiału ręką? Zapomnij - sterowanie byłoby zbyt skomplikowane. Tradycyjnie developer zaciemnił miejsce między jej nogami i nic nie było widać. Jedyny plus to fakt, że za taką akcję nigdy nie dostaję tu po pysku. Takie AI postaci. Skromne, ale w tym przypadku nie narzekam. Zazwyczaj babki szeroko się uśmiechają i wchodzi tradycyjna gadka. Ta panna też szeroko się uśmiechnęła i tradycyjnie ryknęła basem: "Szaaataaaannn zje Twój mózg, śmiertelniku!". Przewróciłbym się, gdybym nie leżał z głową pod jej nogami... Czy ci kolesie są normalni? Piękny poranek, lśniąca fura, półnaga kobieta... i takie coś. Przygotowałem się do walki turowej. Babka oczywiście zmieniła się w demona. Dlaczego kobieta musi zawsze zmieniać się tutaj w demona - czyżby ukryte obawy programistów? No, nieważne. Nieoczekiwanie, szeregi jej drużyny zasilili dwaj menele spod sklepu. Do mojej dołączył kulawy pies i jakiś zniewieściały dziadek w różowym czepku. Ja zawsze do ekipy dostaję jakichś paranormalnych kompanów. Ech, tam na górze musi zasiadać co najmniej jeden Japoniec od designu! Demon ryknął na mnie ogniem. Menele cisnęli butelkami. Te ostatnie ładnie załamywały w sowim szkle całe otoczenie. Efekciarze! Zareagowałem dzikim okrzykiem: "Nie będziecie mi tu brudzić, panowie. Znowu zachowujecie się bardzo nieasertywnie". Element edukacyjny - rozumiesz. Dziadek zgwałcił oponentów po kolei, pies zasikał trawę na ich części pola. Padli. No, dobra. Przyznaję się, wrzuciłem cheata, ale w końcu dlaczego nie? Należy mi się trochę oddechu. I wtedy pojawiło się coś.

Coś, czyli scenka motywacyjna, jak oni to ładnie nazywają. Na placu wylądował samolot. Wysiedli kolejno: Violetta Villas, Prezydent USA (w każdej liczącej się przygodówce musi pojawić się co najmniej jeden!), żeński chór licealistek, nagie masażystki, Michael Jackson i Andrzej Lepper. Normalnie postacie jak w drugiej części MGS2 - do wyboru, do koloru. Animacja całkiem zgrabna, tylko czemu tekstury na twarzy Jacksona tak się skaszaniły? Aaaa, że niby realizm w odzwierciedlaniu grafiki?! To przepraszam.

"Mój bohaterze, uratowałeś świat, zaśpiewam ci piosenkę" - powiedziała Violetta i zaczęła sobie rzęzić. Towarzyszący mi pies podkulił ogon i uciekł, zdziadziały emeryt w różowym czepku podbiegł potańczyć. Sterowanie kilkoma postaciami jednocześnie dezorientuje Gracza. Nie można więc narażać go na takie długotrwałe akcje. Tak wyszło z przeprowadzonych badań. Według mnie, bardziej dezorientujące było wycie Villas, ale ja się pewnie nie znam.

"Dostaniesz medal i colę" - zawołał Prezydent USA - "podatnicy za to zapłacą...".

"Damy ci duuuuużo przyjemności..." - ryknęły licealistki.

"...ale jak skończysz całą grę!" - masażystki poszły za ciosem.

Poczułem się zmotywowany do dalszego wyzwania, oj tak! Nawet Jackson też chciał coś dodać, ale akurat się potknął i spadł ze schodów samolotu. Piękny patent z symetrycznym rozsypywaniem się obiektów 3D. No, no! Na koniec zaś wyszedł Andrzej L. i huknął: "Korzystałeś z cheatów. Widziałem. Mam na to świadków i dokumenty. Z takimi oszustami jak Ty, to my tutaj sobie poradzimy. Malwersantów i łapówkarzy na taczki...".

Huk. Znów ten biały kadr przed oczami. Jak nic zostanę kaleką! I coś jeszcze... Ładnie zawinięty na kulę ogień! Dym z kolei trochę tandetny. Ktoś w całą tę zgraję przyładował z grubej rury. Bez dwóch zdań. Dzień bez wybuchu to dzień stracony - przecież developerzy zawsze tak robią! Jak chłopaki tam na górze się pogubią, to później wszystko sobie wysadzają w powietrze i jest porządek. Ja oczywiście muszę oberwać, ale koniec końców zbieram się z ziemi i wstaję. Obok mnie leży, oczywiście zupełnie przypadkowo, wielka apteczka. Ot, komuś wypadła z kieszeni. Czerwona łuna nad nią już z 5 kilometrów daje wyraźne znaki, co trzeba zrobić. W końcu nie każdy Gracz musi być intelektualistą. W powietrzu unosi się helikopter, a w nim Snake z wyrzutnią na ramieniu. A zapowiadał się taki miły dzień.

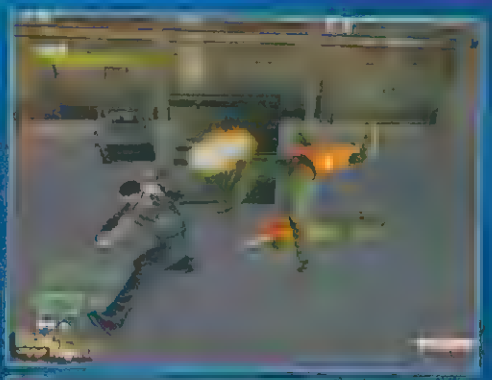
A więc jesteś Hardcore'owym Graczem, masz straszną ksywkę (np.Playman)i każdą grę przechodzisz zanim zniknie napis "loading"? A co powiesz na obrócenie Twojego życia w grę? Dał byś radę, gdyby rządzili nim developerzy?

"Wporzo tam w dole?" - krzyczy - "Ja w tym biznesie siedzę już tyle lat, że wiem co znaczy mały cheacik o poranku. Nie musisz dziękować!".

I odleciał. Coraz lepsze robią te scenki przerywnikowe. Nagle - bach! Załadowały się czarne tekstury, pogasły światła. Noc. Jak zwykle wrzucili ją w bardzo odpowiednim momencie (ostatnio wyczaiłem, że wystarczy wejść i wyjść do budki z lodami, by zmienić porę dnia, ale chłopaki mnie nakryli i teraz złośliwie wprowadzili losowy system) i coś huknęło z góry: "Level 2. Czas na nocne przygody!! Twoje punkty 'wszędobylstwa' wzrastają. Za rozbicie szyby w mieszkaniu wskaźnik 'chciejstwa w mordę' naładował się maksymalnie. Na wyposażenie dostajesz zepsutą zapalniczkę i kijek. Powodzenia!". No to mnie załatwili. Cała noc przede mną... ale noc to już temat na zupełnie inną historię. Bo developer nocą to najgorsza odmiana developera...□
[myszaq]









Jack nie jest fajtłapą. Zwłaszcza za rogiem nie dobrze opancerzone i wygląda przy tym zabójczo. Aż chciałoby się zagrać w tym filmie. Bo akcja to, owszem, z powodzeniem mogłaby skoki ozdrowieńca. Przyjemnie jest wywlić kilka ołowiu w stronę wrogów lub też rzucić w powietrze pojemnik z łatwopalną cieczą i strzałem spowodować fajerwerki - jest miło.



K

Nie ma gier bez wad, tak samo jak nie ma seksu bez konsekwencji. NAMCO przeplatając dobre pomysły z kiepskimi proponuje - zachowując pewne proporcje - stosunek przerywany, który możesz, ale nie musisz lubić.

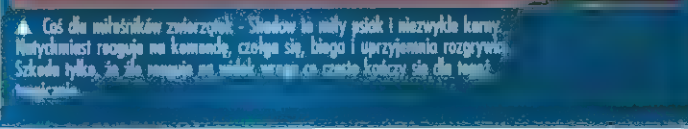
po pierwsze laska wygląda okropnie, po drugie - szybko zaczyna tu wiać nudą. Z kolei absolutna rewelką, od której wręcz nie można się odessać, jest mini-gra polegająca na rozbrajaniu ładunków ukrytych w jednym z budynków. Do akcji wysyłasz Shadowa, który korzystając ze zmysłu węchu odnajduje bomby, byś Ty mógł je później unieszkodliwić. Nie będę mówił, jak to jest zrealizowane i jak niewiarygodnie frajcujące, bo zepsuje Wam niemal połowę radości z trzaskania w DTR. Ale, ale - pytasz pewnie, o co chodzi z tym Shadowem, kto to jest i czy aby kolo nie zarzuca czasem

Dead to Rights









▲ Coś dla miłośników zwierzyńca - Shadow to mały psiak i niezwykle karny. Natychmiast reaguje na komendę, czołga się, biega i uprzyjemnia rozgrywkę. Szkoda tylko, że dla pewności na widok wroga za często kończy się dla tego kundelka.

▼ Trochę poziomu - wyjątkowo. Etap charakterystyczny z uwagi na niecałe mini-gry. Sprawdzone serio.

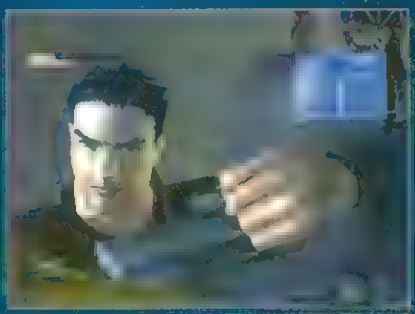




jakichś "kresek", skoro wechem odnajduje ładunki? Shadow to pies, który towarzyszy Jackowi podczas gry. Nie raz pomoże pchnąć akcję wykonując coś, czego główny bohater nie jest w stanie, nie raz też przyda się w walce z przeciwnikiem - potrafi przykładowo skoczyć do gardła delikwentowi i ułatwić mu przejście na lepszy świat.

Czas na interludium. Potyczka z wrogiem składa się tu z dwóch elementów: walki wręcz oraz z użyciem broni mniej bądź bardziej konwencjonalnej. Zacznę od tego pierwszego elementu głównie dlatego, że jest niedopracowany i psuje obraz całości - zapomnij o combosach, ciosach specjalnych czy innych względnie

pomysłach. Wachlarz ruchów zbyt ubogi (ręka, noga, rzut gościem o glebę) i przy średnio udanym sterowaniu/kieprawej kwestii bloków szybko przekonasz się, że... Znacznie lepiej jest strzelać. Mnóstwo rodzajów śmiercionośnych zabawek w połączeniu z prostym, intuicyjnym systemem celowania (auto-targeting pod prawym triggerem) sprawdza się wyśmienicie, na plus zaliczam też możliwość wzięcia zakładnika





▲ Zaskakując przeciwnika możemy go rozbroić, lub w razie potrzeby użyć jako żywej tarczy - kumple ustanowią się dwa razy zanim go ubiją

MOJE TRZY GROSZE

Kurczę, świetna gra! Połączenie cech SYPHON FILTER i MAX PAYNE dało doskonały rezultat. Fajne pomysły, dużo strzelania i w ogóle prima sorte. Używanie "żywej tarczy", zabieranie przeciwnikowi jego broni - czemu nikt wcześniej nie wykorzystał tego na taką skalę? Co ważne, DTR starcza na długo - poziom trudności wyśrubowano nieżycie, momentami aż zanadto. Świetna gra!

8+

Koso

czym zyskujemy żywą osłonę. No i jeszcze jedno wrzucono znany z "Matrixa" oraz MAX PAYNE (PS2, Xbox) słynny "bullet-time", spowalniający akcję. Celowo wspominam o tym dopiero teraz, gdyż bajer jest rzadko wykorzystywany i mało efektywny. Jakby nieco na siłę.

Piętnastkę poziomów DTR łyknąłem w niespełna piętnaście godzin, co pozornie może oznaczać niski poziom trudności. W praktyce są momenty strasznie ciężkie i tak naprawdę jedna trzecią z rzeczonego czasu gry traci się na powtarzanie raz po raz co bardziej trudnych momentów. Jedni się strustrują drudzy, łącznie z niżej podpisanym, obalą flaszkę za programistów. Może to jeszcze nie masochizm, ale

DEAD TO RIGHTS zabiło mnie tym elementem. Pięknym, filmowym klimatem. (...)

coś w rodzaju wyzwania - duża satysfakcja z ukończenia. I mimo że tytuł ów zasługuje bardziej na "7+" (tak na marginesie, szybko kwestie techniczne wykonano nieźle, na przyzwoitym poziomie, widziałem już jednak o wiele lepsze rzeczy na X-ie), tak podciągnąłem ocenę o pół punktu. Za to, o czym wspomniałem we wstępie. Kurczę, te tandetne historyjki o gliniarzach coś w sobie mają.



Mini gierka w nocnym klubie

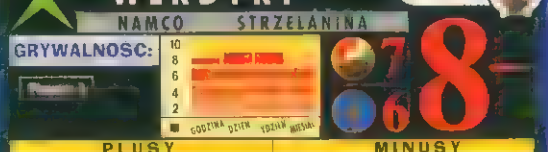
▲ Wygolona Marzenka tańczy przy rurce. Zgromadzeni wokół żule wyją z zachwytu. Tylko jakoś nikt nie bije braw, wszyscy mają oczy pod stołem...

WERDYKT

SHIVA

NAMCO STRZELANINA

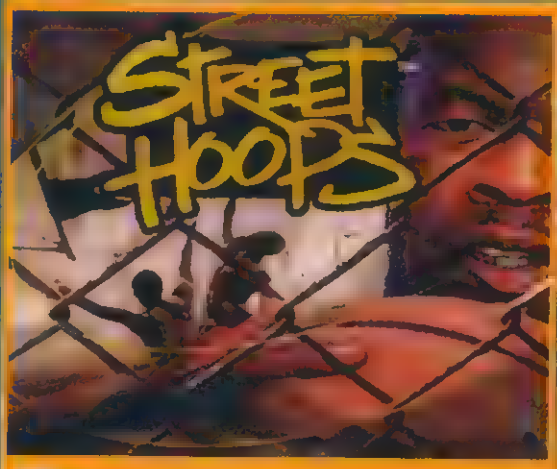
GRYWALNOSC:



7 6 **8**

PLUSY	MINUSY
▲ dużo wszystkiego	▼ walki wręcz
▲ kilka mini-gier	▼ okazyjnie tnąca ośmka
▲ filmowa akcja	▼ niekiedy frustruje

OCENY: HIV 7+, MUTTI 8, KUJOT 7+, ŚCIERA 7, TORBA 7









ubię to. Lubię zapach rozgrzanego asfaltu i odgłos piłki lądującej w koszu. Metaliczny. Dookoła grupka gapiów, pokrzykujących coś od czasu do czasu; uliczny klimat jak z obrazka, zwyczajny-niezwyczajny "czarny" obraz amerykańskiej dzielnicy. Streetball jest czymś więcej niż sportem, jest często zarabianiem grubego szmalu, grą dla twardzieli. Łażąc po zmroku po Prospect Parku w NYC można pomyśleć, że jest sposobem na życie.

Chłopcy z ACTIVISION wpadli na prosty pomysł połączenia najlepszych cech Streetballa z normalną, bardziej poważną odmianą basketu. Zostawili schemat "pięć na pięć", ale mecz toczy się z zachowaniem reguł ulicznego kosza, przez co z początku odniesiesz wrażenie, że... coś się nie zgadza. To trochę tak, jakby spotkać dwóch kolesi pijących kakao na Brooklynie. Możliwe, ale dziwne zarazem. A jednak. A jednak w szybkim tempie coraz to lepiej zaczniesz rozumieć koncepcję takiej zabawy, będącej czymś, czego w grach podobnych gatunkowo doświadczyć się wcześniej nie dało. Zapomnij więc od razu o licencjach NBA, o pełnych halach, o kibicach którzy przyszli na mecz w komplecie, a połowa z nich nie zna nawet dokładnie reguł gry. W zamian dostajesz boiska porozrzucane na całym świecie (głównie Stany, do tego Anglia, Grecja i kilka bardziej egzotycznych przybytków), w różnych miejscach - w parkach, na farmie, dżungli, czy w centrum miasta.

Hej, nigga! Pięćset baksów, dwa razy po pięć minut, ty i ja. (...) Pojedynki "jeden na jeden" są tu możliwe, ale główna rozgrywka - mimo że to "street" - opiera się na schemacie "pięć na pięć". Hmm...

Odkrywane po kolei, w głównym trybie World Tournament, polegającym na rozgrywaniu meczy z coraz to silniejszymi, miejscowymi zespołami. Największy bajer stanowi jednak otoczka, jakiej doświadczysz przed każdym ze spotkań. Trafiasz na ulicę, gdzie do dyspozycji oddano kilka lokali. W jednym z nich jest fryzjer; możesz tu, oczywiście za żywą gotówkę, wybrać i dopasować dowolny rodzaj fryzury dla każdego z zawodników. W drugim trafisz na miejscowego bookmachera, dalej są sklepy z ubraniami, biżuterią (masz złoto na klacie i jesteś gość, typowo murzyńskie zabawki), a nawet salon tatuażu. Kasę potrzebną na wszelkie precjoza zdobywasz za wygrane mecze i ewentualne zakłady - dodam jedynie, że wydawca pokusił się o licencje na ciuchy, są m.in. znane firmy Fila, D-UP, Snoop Dogg i parę innych. Ponadto wrzucono masę wspaniałych zawodników, z Boogerem, The Future, The Main Event czy Speedym na czele. I w tym największy jest ambaras..

ACTIVISION przedobrzyło, mamy klasyczny przerost formy. Świetna otoczka, klimacik, a kuleje niestety rozgrywka. Początkowo fajna, zwłaszcza przy muzie DMX, Xzibit czy Cypress Hill (w dodatku w DTS-ie!), ale z czasem szybko nużąca. Zwalono system bloków oraz przechwytów - nijak nie idzie wyczuć odpowiedniego momentu do wyskoku, koszykarze poruszają się zbyt szybko by przeprowadzić jakąś zmyślną akcję. Wiem, że to "arkejd", tak czy inaczej rozwiązania w konkurencyjnym NBA STREET od EA są znacznie ciekawsze. Granie "kosz za kosz", trochę bez składu i ładu, szybko może się znudzić. Animacja zawodników też pozostawia do życzenia, jedynie wsady zaliczam na plus. Przy średniej grafice daje nam to obraz gry dobrej, i tylko dobrej.



MOJE TRZY GROSZE

Gra ACTIVISION stanęła przed ciężkim wyzwaniem stawienia czoła EA BIG i ich NBA STREET. Nie do końca się to udało - spoko, jest parę ciekawych pomysłów (dyspenowanie gotówką), ale na dłuższą metę gra staje się nużąca (patrz mankamenty które wymienił shiva). Na dodatek animacja gubi wiele klatek... Generalnie jednak STREET HOOPS to fajny tytuł. Można poszarpać. NBA STREET wciąż nie do przebicia.

6+

Koso-taj





PSX WERDYKT

SHIVA

ACTIVISION | SPORTOWA

GRYWALNOSC: 10 8 6 4 2

6+

GODZINA DZIEŃ TYDZIEŃ MIESIĄC

PLUSY	MINUSY
▲ klimat	▼ animacja zawodników
▲ wyprowadzanie kontrataków	▼ kuleje rozgrywka, zwłaszcza defensywa
▲ licencje	

OCENY ZGREDZIOLI: HIV 7-

NOŚNIK - DVD

SEGA SOCCER SLAM





rkejdowe sportówki mają to do siebie, że sprawiają radość przez kilka dni, po czym lądują na półce w celu przyjęcia na twarz paru deko kurzu. Nie inaczej jest z nowym tytułem SEGI, z tym ze owe kilka dni będą nad wyraz intensywne, gdyż SSS to tytuł nader przyjemny.

Zapomnij o jakimkolwiek elemencie znanym z piłkarskich symulacji. Tu liczy się przed wszystkim refleks i szybkość, z jaką naparzasz w przyciski. Trzyosobowe teamy (plus bramkarz) sieją na boisku sporą pożogę, a że zagrań jest sporo - syf jest potworny. Na szczęście przystępny Tutorial znacznie ułatwia wyczajenie meandrów rozgrywki. Mamy więc podania z klepki, dośrodkowania "na Barbarę", a prym wiodą super-strzały (dla każdego zespołu inne). Wyobraź sobie taką akcję - wysoki lob, zawodnik do którego adresowane jest podanie wbiega w rzucany przez reflektor słup światła, wybija się - w międzyczasie kamera przechodzi w piłkarski "bullet-time":), obracając się wokół piłkarza - i uderza z nożyc albo przewrotki. Miodas! Po klepnięciu w specjalny przycisk zawodnicy uskuteczniają charakterystyczny dla siebie żywioł (team El Fuego ogień, ekipa Tsunami wodę itd.), dzięki czemu zaczynają biegać znacznie szybciej, a i strzały oddają mocniejsze. Do szerokiej palety zagrań należałoby dodać jeszcze dwa rodzaje zwodów i wejście z bara. PRO EVOLUTION SOCCER wysiada, hehe!





Konsole SEGI zawsze słynęły z arcade'ówek, teraz "niebiescy" przenoszą swój tabor na inne konsole. Gra SEGA SOCCER SLAM daje popalić, jednak samotny Gracz nie nacieszy się nią zbyt długo.





Tryby gry dla jednego Gracza są standardowe, warto jednak zwrócić uwagę na jeden z nich - Challenge. Gracz wygrywając kolejne spotkania power-upuje swój zespół, zbiera bonusy, odkrywa stadiony - jednym słowem, może czuć się umotywowany by grać dalej. Rzecz jasna prawdziwy power tej pozycji uaktywnia się dopiero po podłączeniu kolejnych padów, najlepiej trzech. Gosh, co się wówczas dzieje na boisku! Można grać do upadłego, a żeby było weselej, SEGA wrzuciła dwie mini-gierki - zabawę w wolną amerykankę i swoistą odmianę "dziada": trzeba jak najdłużej utrzymać się przy piłce. Fajne, ale na dłuższą metę bezkonkurencyjna jest zwykła (choć słowo to nie do końca tu pasuje.) gra w piłkę na boisku.



Grafika prezentuje się elegancko. Postacie są ładnie oteksturowane (sporo pracy włożono w indywidualizację zawodników - i, trzeba przyznać, opłaciło się), a i prezencji stadionu nie można wiele zarzucić. Świetnie wyglądają trybuny - widownia rusza się, skacze i kibicuje niemal jak na prawdziwym meczu! Efektowne najazdy kamery na murawę nie wchodzą w paradę płynnej animacji, w sumie więc nie ma się do czego przyczepić. A że zawodnicy poruszają się nieco koślawo...? Detal. Gwoli ścisłości - w warstwie wizualnej nie ma różnic między wersjami na NGC i Xkloca.

Hm, że tak powiem - jeśli chcesz zapewnić gościom zabawę na rodzinnej imprezie, łykaj SSS bez zastanowienia. Radocha z grania większą ekipą jest spora, za co ręczę moją wątrobą. Jeśli zaś jesteś jak samotny wilk McQuade i nawet po bułki do sklepu nie chodzisz, to pobawisz się najwyżej kilka dni. □

MOJE TRZY GROSZE

Zawalcz sobie sztywny padzie - to raz. Dwa - boisko jest tak małe (i ograniczone bandami), a rozgrywka na tyle szybka, że nie można mówić o grze w pole (a już na pewno nie wolne!). Zapomnij o przepisach: podcinaj i wal po mordzie przy każdej okazji - to trzy. Bizarne postaci rządzą - to cztery. A co się tyczy gadżetów, to krzyżaki w obu przypadkach (X i GC) są dziecinnie od siedmiolatków (na zmianę grać nie sposób). Kto wpadł na pomysł, żeby siatka w bramkach była "metalowa"? Piłka odbija się od niej i wylatuje w pole, co pewien "atrakcyjność" strzelania gdł.□

7+

Gcier5i

WERDYKT

KOSO

SEGA SPORTOWA

GRYWALNOSC: 8

7+

PLUSY

- multiplayer
- wykonanie
- arcade pełną gębą

MINUSY

- przymulca (1 grocz)
- brak głębi:)

OCENY ZGREDZIOŁ: HAUWA 7+

amped

FREESTYLE SNOWBOARDING



MOJE TRZY GROSZE

Mam duszę arcade'ową, toteż w moim przekonaniu rządzi i rządzić będzie SSX TRICKY od EA BIG. Tyle że AMPED to zupełnie inna liga - bardziej to symulator niż rzeczna. Zapodane stoki są ogromne i ociekają w milionach puchowych hopów etc. zapewniając godziny zabawy. W dodatku wysmienicie. Dopakowywanie kolesia na dobre wychodzi - nowe triki cieszą jak cholera. Szkoda, że zabawa jest nastawiona tak mocno na symulację, bowiem trzeba na tym dynamicznie. Oprawa też niczego sobie. Polecam.

8

HH

Szczerze mówiąc nie spodziewałem się po Ampedzie niczego nadzwyczajnego - ot kolejny snowboard jakich wiele, z odpowienio podrasowaną grafiką. Jak się jednak okazało, nieprzychylny stosunek do tej gry dość szybko uległ zmianie, a nowe dziełko MICROSOFTU całkowicie mną zawładnęło...

MPED od początku nie przypomina tradycyjnych gier tego typu, które nastawione są głównie na trzaskanie trików. Rozpoczynając karierę TWORZYMY od podstaw własną postać: ustalamy jej wygląd, ubieramy, wyposażamy w potrzebny sprzęt i rozdzielamy punkty, podnosząc statystyki! Przypomina Wam to coś? Na pewno! AMPED to takie "snowboardowe RPG", w którym nasz bohater rozwija się, zyskuje umiejętności, buduje wizerunek i pnie się na szczyt rankingu.

Autorzy zadbali o urozmaicenie rozgrywki. Na każdym stoku czeka Cię szereg zadań do wykonania. Podstawowa sprawa, to czerpanie wysoko punktowanych trików. Do innowacji należą tzw. "media points", zdobywane za wykonywanie efektownych kombinacji przed obiektywami aparatów. Dzięki temu rośnie Twoja pozycja na liście "celebrytów", budujesz wizerunek medialny, a z czasem pojawiają się sponsorzy. Aktywuje się wtedy nowy tryb, w którym należy mówiąc wprost popisać się VIP-owi, wykonując jego ulubione triki. Kiedy później obsypuje Cię podarunkami (nowe deski, wiązania, ciuszki). W trybie PRO współzawodniczysz z innymi. Zabawa polega na powtarzaniu po mistrzu wykonywanych przez niego trików. Nie wystarczy jednak odtworzyć wykonać daną ewolucję trzeba zrobić to LEPIEJ! Gdy go pokonasz, uczy Cię nowych technik.

AMPED prezentuje realistyczny model jazdy. Intuicyjne sterowanie nie sprawia większych problemów: wszelkie graby, grindy, flipy i spiny są do opanowania, ale cała sztuka polega na umiejętnym łączeniu ich w "combosy". Triki wykonujemy na przygotowanych uprzednio rurkach i skoczniach, ale pomocna okazuje się też natura (jeśli zostałeś wykorzystany przez rośliny, teraz TY je wykorzystaj!). Graficznie - przecudnie! Postać wygląda imponująco: widoczny jest każdy detal począwszy od gogli, na wiązaniach kończąc. Skończyły się czasy, kiedy zmuszeni byliśmy jeździć po ograniczonych trasach. Autorzy oddali nam do dyspozycji całe STOKI! Urozmaicone, bogate w najdrobniejsze detale, wyglądają po prostu PERFEKCYJNIE! Panują zróżnicowane warunki: pada śnieg, gęsta mgła ogranicza widoczność, oblodzone fragmenty tras utrudniają sterowanie. Widać nawet małe, migoczące od promieni słonecznych kryształki lodu! Zachowana jest płynność, wszystko śmiga w "ramce". W tle cały czas przygrywa muzyka - do odsłuchania mamy 150 utworów, podzielonych na kilka typów (punk, ska, rock, techno, rap). Jeśli ten skromny:) zestawik Was nie usatysfakcjonuje, tradycyjnie przewidziano możliwość odtwarzania muzy z twardziela, co znacznie podnosi rajcowność rozgrywki!

W AMPED znalazło się kilka przykrych rzeczy, o których należałoby wspomnieć. Menu główne jest brzydkie, psujące całościowe wrażenie. Konsolowi gracze wydają się być bezkarni - w przypadku kolizji zawsze to MY upadamy, słysząc chamską odzywkę w stylu: ("Hey, watch where you going, looser!"). Scyzoryk się sam w kieszeni otwiera! Podsumowując, gra jest świetna! Po "chałturniczej" konwersji SSX TRICKY otrzymaliśmy w końcu grę godnie reprezentującą ten gatunek na Xboxie. AMPED ma dobrze wyważony poziom trudności, dzięki czemu zadowoli nie tylko wybrednych, cenących sobie realizm miłośników tematu, ale też zwykłych Graczy, szukających odprężającej rozrywki.







WERDYKT

MAZUR

MICROSOFT | SPORTOWA

GRYWALNOSC: 8

PLUSY
- realizm
- grafika
- rozbudowanie

MINUSY
- menu
- konsola oszukuje

8

OCENY ZGŁOSILI: ŚCIERA 6+



Żeby wszystko było jasne, wydana na Xboxa gra, którą mam przyjemność recenzować, nie ma nic wspólnego z grą pod tym samym tytułem na PS2. No!

Motocykle, określane mianem ścigaczy, mają to do siebie, że wcale łatwo nad nimi kontrolować, gdyż mają ogromne pokłady mocy i są względnie ciężkie. W grze wspaniale oddano ich charakterystyki, co czyni zabawę niezwykle rajcowną. Niestety, nie na długo. Po pierwsze, możesz zapomnieć o symulacji w szerokim tego pojęcia znaczeniu. Nie jest to złe samo w sobie, ale... NAMCO w swoim produkcie zaimplementowało oba warianty. W grze od THQ można się bezkarnie rozbijać o zawodników komputerowych (trza się wysilić, co by z "rumaka" spaść), nie ma także mowy o uślizgu koła, czy też problemów z hamowaniem w trakcie pokonywania łuku/szykany - hamujesz i... zwalniasz, bez kombinowania. Mało tego, jadąc w strugasz deszczu - śliska nawierzchnia tylko wygląda na śliską (odbicia), nic poza tym. A trza dodać, iż te wszystkie "kwiatki" mają miejsce w trybie "Simulation" (Grand Prix)... Co warto odnotować, pokonując kolejne trasy uzyskujesz "punkty doświadczenia", które możesz rozdysponowywać pomiędzy charakterystyki takie jak przyspieszenie, prędkość maksymalna, skręcanie i hamowanie.



MOTOGP (X) nie można odmówić bardzo ładnej oprawy graficznej oraz animacji zawodników. Trasy (sztuk 10, wszystkie najważniejsze, od Le Mans, przez Suzuka, na Donington skończywszy) nie dorysowują się, jakość tekstur nie budzi zastrzeżeń (są wyjątki), framerate wyrabia 30 FPS-ów (zacina niezwykle rzadko), z kolei bum-mapping zapodany na trasę można śmiało przyrównać do znanego z GT3. Pod wpływem prędkości efekt zanika, aby przejść w phongowaną nawierzchnię - przypomina wtedy marmur. Cieszy również blur otoczenia, który





towarzyszy ekstremalnym prędkościom (vide prosta na włoskim Mugello). No i motory zostały posklejane z zadowalającej ilości polygonów, w dodatku ich chromowane części prezentują się wyśmienicie. Dźwięk - ryki silników są bardzo spoko, muza - "taka sobie" (5.1).

Bez dwóch zdań, MOTOGP na X-a wygląda ładniej niż wersja na PS2, którą sklecilo NAMCO, ale nie ma do zaoferowania zbyt wiele w temacie gameplay. Owszem, gra się bardzo fajnie, ale pęknięcie ostatniej trasy oznacza odstawienie gry na półkę z etykietą "osiadający kurz". Szkoda.



CIRCUS MAXIMUS
CHARIOT WARS



Gladiatorzy to mieli ciężką robotę, rano trening, po południu walka, pod wieczór - jeśli opatrzność pozwoliła - wyścigi rydwanów. Rozpiska musiała pękać w szwach, a pamiętać wypada, iż elektroniczne skorowidze nie były wówczas w modzie,)... THQ, zczaiwszy bazę odnośnie popularności "Gladiatora" (wyst. m. in. Russell Crowe) wzięło się za sklecenie CIRCUS MAXIMUS - gry traktującej o zmaganiach gladiatorów właśnie. Niestety, na engine'ie wrestlingu gra hulać nie mogła w najlepsze... no i nie hula.

Ale, ale.. Podstawowym trybem zabawy jest odpowiednik "kanery", w którym zmagasz się z kolejnymi przeciwnikami. Jako że "obsługa rydwanu" składa się z dwóch osób, jedna odpowiedzialna jest za dzierżenie lejców, druga - siekanie mieczem. O ile woźnica nie ma zbyt wiele do roboty (musisz jeno trzymać się trasy i omijać przeszkody), tak "wojownik" musi się zdrowo napocić: dwa ataki zwykłe mieczykiem, dwa specjalne - również mieczykiem (a'la "Fatality" po zamrożeniu przeciwnika), blok i przykucnięcie (tym sposobem unikasz niespodzianek pokroju podnoszących się bram, konarów drzew itp.). Żeby wszystko było jasne, ironicznie tłumaczę iż TEKKEN 4 z dwoma ciosami byłby miętki.. Co się zaś tyczy "modelu jazdy", to wypada on blado niczym Jackson, Michael zresztą. Całkowicie zaś nie na miejscu wydaje mi się zaimplementowanie w CIRCUS MAXIMUS power-upów [turbo (szprycowanie





koni?), ciskanie włócznią ..], jak i efektu handicapu (wtedy już to mieli. .?). A zatem - merytoryczna padaka. Niestety pod kątem wykonania, CM wypada nie mniej mało efektownie. Zarówno otoczenie, jak i rydwany/zawodnicy skąpieni są na całej linii. Tekstury w wersji na X a może mają się lepiej a e wciąż czuję nieodparta ochotę skuć a za nie rylow deve operow. Na uznanie zasługuje eno muzyka przygrywająca w menusach. Mało

O werdykt ostateczny pytasz? Jak to Bogus kiedys rzekł: piekło!



MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2

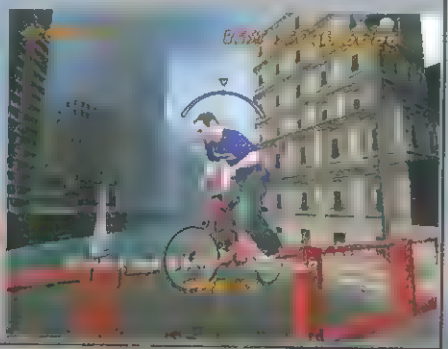


Rowerków na PS2 nie ma zbyt wiele mówiąc tendencyjnie jest tylko jeden słuszny DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2. Oto jednak pojawił się na swoich "Wigrach 3" Mat Hoffman prosto ze stajni ACTIVISION. Jakieś skojarzenia? A i owszem - o TONY HAWK'S .. zapewne słyszałeś. Niestety, za MHPB2 nie zabrała się ekipa NEVERSOFT, tylko RAINBOW STUDIOS, to i efekt nie mógł zadowolić mas.

Jest rowerek, są areny do czesania trików, są zadania do wykonania. Czyli do bólu powielany schemat, który tym razem wnerwia jak nigdy. Ileż można? Na dodatek kilka stage'ów niepokojąco przypomina te z "jedynki", totez do zarzutów pod adresem panów z RAINBOW STUDIOS dorzucam słówko "odtwórczość". Bieda jest, stary.. DAVE MIRRA... serwował OGROMNE tereny do freeride'u, tu mamy jedynie popierdółkowatą ich namiastkę. W kwestii trików jest spoko - duża ich liczba nie pozwala się przyczepić. Miałem jednak problem z wykonywaniem ich na xklocowym padzie, mimo iż podobno trening czyni mistrza, czy coś. Warto odnotować, że wśród zawodników czeszących trikasy znalazł się Joe "Butcher" Kowalski - nie ma to jak swojak w grze!

Jeśli chodzi o grywalność pozycji, to nie znajdziesz tu niczego nowego. By odkryć kolejny skatepark należy wykonać określoną ilość zadań - czyli albo pyknąć wyznaczoną ilość punktów, albo wykonać slide'a na pięciu hydrantach, albo... Żadnych ciekawych, świeżych patentów. Może poza tym, iż dzięki znajdowanym aparatom można sobie potem strzelać fotki podczas wykonywania trików (i wklejać je potem do albumu). Wizualnie też rewelacji nie uświadczysz - ot, rzemieślnicze wykonanie (baaardzo ubogie tekstury). Dla dociekliwych: między xklocową a "peesdwójkową" wersją nie ma różnic. Muzyka - taki tam punk-rock (w intrze leci "Passenger" Iggy'ego Popa), oprócz tego dają po garach m.in. Dub Pistols i Crazy Town. Jeśli zaliczyłeś AGGRESSIVE INLINE i jesteś "na głodzie" przed TONY HAWK'S SKATEBOARDING 4, pograć możesz. Nie licz jednak na to, iż będziesz toczyć ślinę jak głupi.□





PS2 WERDYKT — KOSO

ACTIVISION SPORTOWA

1 or 2 Players | Memory Card 8 KB

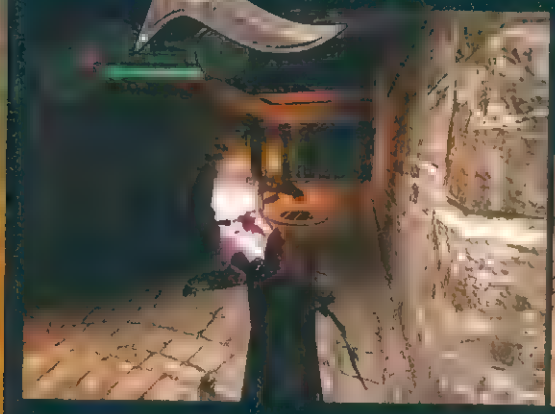
6 | 7 | 6

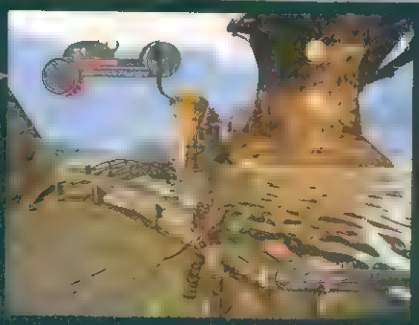
PLUSY	MINUSY
▲ rowerek	▼ odtwórcza ▼ wykonanie "na odwal się"

6+

OCENY ZGREDZIOLI: ŚCIERA 6-, COX 7

ENCLAVE





Gry hack-and-slash od lat cieszą się niesłabnącą popularnością - CONSPIRACY ENTERTAINMENT tworząc ENCLAVE wykorzystało esencję tego typu rozrywki, wzbogacając o elementy gier RPG i przygodowych. Efekt końcowy można uznać za zadowalający.



Do rozegrania są dwie kampanie: światła i mroku, przedstawiające te same wydarzenia z różnych ujęć. W sumie grywalnych jest 12 postaci (sztampowe profesje RPG). Herosi posiadają specyficzny oręż i specjalne zdolności, które będą niezbędne do ukończenia gry. Sterowanie wygląda identycznie jak w HALO: lewą gałką kierujemy postacią, prawą dokonujemy rotacji kamer, a ich wciśnięcie umożliwia nam skakanie/kucanie - wszystko w ujęciu zarówno TPP jak i FPP.

Mocnym atutem ENCLAVE jest piękna grafika - utrzymana w mrocznym, gotyckim klimacie, lokacje wykonane są z dbałością o



detale, a lokacje wyświetlane w wysokiej rozdzielczości. Cały czar pryska, gdy wychodzimy na zewnątrz - momentalnie spada framerate, a gdy pojawia się większa grupa przeciwników - gra zaczyna się więc jak ruski ciągnik. W oczy kolą rdzewiejące bitmapy, przedstawiające krajobraz w tle. Na szczęście w dalszych etapach wygląda to lepiej: nastrojowe lewe załykające dech w piersiach niebo, nastrojowe efekty świetlne. W tle cały czas przygrywa zróżnicowana i klimatyczna muzyka, która idealnie współdziała w tworzeniu odpowiedniej atmosfery. Fizyka pozostawia wiele do życzenia - kiedy stojącemu nad przepaścią przeciwnikowi poślemy serię ciosów, ten zamiast spaść w otchłań, zawisa w powietrzu. Podobnie dzieje się w przypadku gdy ustrzelamy bestie na schodach. Fizyki też możliwość atakowania wrogów przez zamknięte drzwi, a inteligencja sytuuje ich nieco wyżej od ślimaków, ciągle wpadają za sterczące, z lekka poruszają...

WERDYKT — MAZUR

CONSPIRACY ENT PRZYGODOWA

Players 1 | Memory Card 8 KB

8 | 7 | 6

PLUSY	MINUSY
▲ grafika ▲ klimat	▼ niedoróbki ▼ poziom trudności

6

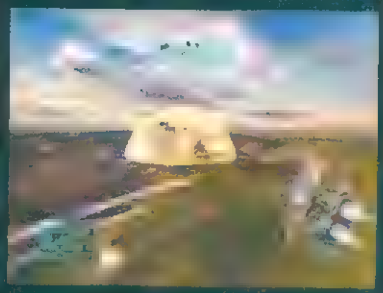
Mieszane uczucia wzbudza we mnie wysoki poziom trudności i brak opcji save w trakcie misji. Autorzy chcąc sztucznie wydłużyć czas gry nie pomyśleli o konsekwencjach: nerwowi gracze szybko zniechęcą się do tej pozycji. ENCLAVE mimo entuzjastycznych zapowiedzi nie dorósł do oczekiwań - jest tylko średniakiem przeznaczonym dla wielbicieli gatunku i ludzi o anielskiej cierpliwości.□

OCENY: ŚCIERA 6, STAR 5+, KOSO 6-, COX 7,

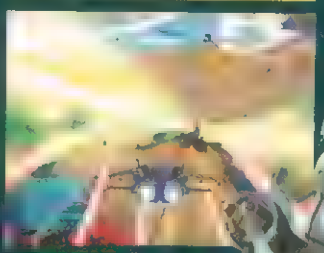
GUNMETAL

■ Nie daj się zwieść statycznym screenom - w ruchu gra wygląda o wiele gorzej, choć dbałość o detale może cieszyć.















rozmowie kiedyś coś, o czym nie mieliście (i nie macie do teraz) zielonego pojęcia? Ja na przykład kiedyś próbowałem przyrządzić sobie makaron, tylko że gotowałem go razem z wodą i podobno proces ten przebiega odwrotnie - czyli najpierw gotuje się wodę, a dopiero potem wrzuca do niej makaron. Jest wiele rzeczy, które laicy w temacie powinni sobie odpuścić. O, na przykładzie gier EA widać, że Amerykanie nie powinni zabierać się za piłkę nożną. A teraz mamy Europejczyków, którzy podobno znają się na mechach [illegible] jagiety.

Po latach wojen Ziemianie zorientowali się, że ich planeta wyraźnie kuleje w kwestii surowców mineralnych. Osiedlili się więc na Heliosie (nie pytaj, gdzie to...), ale i tu coś nie grało - tym razem we znaki dali się ludziom mieszkańcy ich nowej planety. Sru-tu-tu-tu, w każdym razie stawić czoła rywalom mogła jedynie maszyna potrafiąca transformować się w myśliwiec. Fajnie, co? Na tym fabuła się kończy - teraz Gracz skacze od misji do misji, zapominając o istnieniu sekwencji FMV. Ostra naparzanka, ot co.

Mech, jak to przystało na mecha, sporo potrafi. Strzelanie i skakanie to pikuś, ale wspomniana przemiana w myśliwiec to niezły patent. Akcje można kombinować naprawdę mocno - nurkowanie samolotem, seria kosząca, szybki nawrót i powrotna zamiana w mecha z lądowaniem w gęstym szyku [illegible] wrogich konstrukcji. Niestety, przy tego typu manewrach daje o sobie znać jedna z wad GM - brak dynamiki. Ja wiem, że to robi żelastwo ważące kilka ton, ale taki np. ARMORED CORE wypada na tym polu znacznie lepiej. Na dodatek poruszanie się po polu bitwy z gracją nie jest sprawą łatwą. Programiści kiepsko rozwiązali sprawę z automatycznym lockowaniem celownika, przez co trudno skupić się na jednoczesnym strzelaniu i [illegible] pozostałymi rakietami.

Inną wadą dyskredytującą grę METAL jest monotonia. Teoretycznie misje są zróżnicowane - tu coś konwojować, tu atakować, tu bronić - w rzeczywistości jednak wszystko sprowadza się to nieustannego pozbywania się rakiet w kierunku czerwonych punktów. W trzecim etapie dopadła mnie nuda, po piątym poczułem w tchawicy hałdę ;). Dalej grałem z recenzenckiego obowiązku, bo nie potrafiłem wczuć się w klimat tegoż tytułu. Może dlatego, że klimatu nie posiada... Za [illegible] grafika, choć i tej można [illegible] zarzucić. Czy Xbox nie [illegible] oświetlenie było generowane w real-time'ie? Rzucane cienie wyglądają co najmniej dziwnie, razi też kolorystyka. Łyżka miodu w beczce dziegciu: całkiem nieźle otekstu[illegible] mechy i otoczenie - detale mile łaskoczą oczy. Na muzykę podczas gry nie zwraca się niemal uwagi. W sumie lepiej, bo gdyby zwrócić, wniosłaby[illegible] niecekawe. Lepiej prezentuje się dźwięk - mnóstwo [illegible] współczesnych z bazy, a odgłosy zniszczenia [illegible]

[illegible] przekonał Cię GUN METAL, to jest to gra wyłącznie z myślą [illegible] Jeśli zaś lubisz klimat wielotonnowych mechów, poczekaj wraz ze mną na ROBOTECH: BATTLECRY i MECHASSAULT, a o GM po prostu zapomnij. Kurde, kończę już gadać, a przez dobre dziesięć minut [illegible] jednak złe [illegible]

hardkor

loading...

Wrzesień brzydko się kojarzy. Wiadomo, jesień nadchodzi wielkimi krokami. Z drugiej strony nie jest tak źle, bo nic tak nie sprzyja graniu i wspólnej integracji, jak jesienne wieczory z padem w dłoniach. A ci, którzy wyruszyli pierwszego września do szkoły... cóż, mamy nadzieję, że nie zapomnieli o PSX EXTREME w plecaku. Bo co się tak nadaje na HARDkorowe czytanie pod ławką na lekcji jak "HARDkor"? [pingwin@psxextreme.pl]

Szara Strefa

txt Yohko&Teruo

No proszę proszę, tylko na trochę odeszliśmy od Internetu, a tu tyle się dzieje... Wszyscy postanowili udowodnić, że Xbox to maszynka dla ludków, którzy chcą robić coś więcej niż tylko grać. Dopiero co opisaliśmy pierwsze sukcesy w przeniesieniu Linuxa na konsolę Billa, gdy naraz okazało się, że jest też emulator pecetal! Cudo zwie się Bochs x86, jest w stanie zaemulować procesor Intel x86, popularne urządzenia wejścia/wyjścia i standardowy BIOS. Można na nim uruchomić większość systemów operacyjnych: Linux, Windows 95, DOS, a ostatnio także Windows NT 4. Co ciekawe, w emulatorze znajduje się również wirtualna karta muzyczna SoundBlaster 16 (niestety, nie działają MID-y). Wszystko to do kupy daje możliwość odpalania na Xboxie starych DOS-owych gierek, w bliżej nieokreślonej przyszłości będzie również można stawiać linuxowy serwer.



Teraz wystarczy podpiąć klawiaturę... Co, nie można? Można, można (wszystko można:)! Wystarczy zmontować sobie mały interfejs, a konkretnie przerobić kabelek od joypada. Okazało się, że jest to bardzo proste, bo kabelek od pada to standardowy kabel USB, tylko dla niepoznaki ma zmienioną wtyczkę). Wystarczy zatem odciąć oryginalne gniazdo od kabla i dolutować do jego końca złącze USB (MICROSOFT nawet wyraźnie oznaczył kabelki, co by się nikomu nie pomyliło:). Do tak spreparowanego kabelka wystarczy teraz podpiąć klawiaturę USB. Proste i funkcjonalne.

Chociaż Linuxa można uruchomić pod emulatorem, nadal rozwijany jest osobny projekt, tworzący właściwego Linuxa na Xboxa. Powstała już pełna wersja beta BIOS-u 0.2, stopniowo doszły kolejne moduły: najpierw telnet i http, potem dźwięk i USB, a ostatnio także obsługa grafiki. Czekamy na kolejne udoskonalenia)

LoGox?
Jeśli ktoś ma już serdecznie dość tego znaczka "Microsoft", który pojawia się pod logiem Xboxa po animacji, może teraz zmienić to na cokolwiek innego! Umożliwia to programik LoGo-X, przy czym loga muszą być wielkości 100x174 w skali szarości. Możecie już uderzać do znajomych artystów po nowe loga

DVDX 2.0 na Xboxa.
W Internecie jest już dostępna następna wersja oprogramowania do odtwarzania filmów DVD we wszystkich regionach świata. Tak jak zapowiadali autorzy, nie potrzeba już kupować i montować oryginalnego dvd-kita wszystkie opcje są obsługiwane z joypada konsoli. Heh, jak widać Bill znowu wtopił:). Z ostatnich informacji wynika, że straty muszą być duże - szukając oszczędności, MICROSOFT przeniósł produkcję z Węgier do Chin, i szykuje dosyć radykalną zmianę wnętrza Xboxa. W nowej wersji montowany będzie zupełnie nowy układ graficzny produkcji Focus Enhancements i przeprojektowana zostanie płyta główna. Zobaczymy, w jakim stopniu uda się Billowi zachować kompatybilność z obecnie produkowaną konsolą...



Qcast DivX na PS2?
DivX na PS2 - mrzonka czy prawda? Jak do tej pory Internet był zasypywany fałszywymi informacjami i plikami, które rzekomo miały odtwarzać filmy w formacie DivX. Znalazła się jednak pewna firma - BroadQ, która podeszła do tematu z odpowiednim nastawieniem (na zysk) i zamierza wydać program nazwany The QCast(tm) Tuner. W zamierzeniach będzie on pozwalał na odpalanie filmów w mpeg1, mpeg2, mpeg4 (DivX) i muzyki w mp3. Żeby nie było zbyt pięknie, program do działania wymaga karty sieciowej (tak jakby przypadkiem SONY wypuszcza takową mniej więcej w tym samym okresie). Jak na razie dostępna jest wersja beta, kosztująca 49,95 dolarów, wkrótce jednak ma się do niej pojawić bezpłatny update, dodający kolejne opcje internetowe i plug-iny, ewentualnie codeki. Nie napalajcie się jednak za bardzo - surfować po Necie na tym nie będzie można;).



I to by było na tyle w bieżącym miesiącu.) Już wkrótce wrócimy, by dostarczyć Wam następnych ekscytujących wieści z szarej strefy biznesu konsolowego. (...) Pozdrowienia dla Kleja, Meeyki oraz, oczywiście, dla Lokiego:). A dla Mazura - minimalistyczne "HEJOOOO!":). Cavalier rulez!!!

(c) Yohko & Teruo, All Rights Reserved;)

poket konsolez

Druga część przeglądu. Konsolki mało popularne.

W poprzednim numerze poznaliście najbardziej rozpowszechnione handheldy, nadszedł czas na przedstawienie mniej popularnych i znanych urządzeń. Zapewne o istnieniu części z wymienionych w tekście pocketów nie mieliście nawet pojęcia...

MB Microvision
1979 Milton Bradley Electronics

Milton Bradley Microvision to jeden z pierwszych (jeżeli nie pierwszy) pocketów w historii. Wypuszczony na rynek w 1979 roku zawładnął światem, zarabiając 8 mln.



$ w pierwszy rok sprzedaży. Popularność tego urządzenia była bardzo wysoka. MB Microvision występował nawet w filmach (patent użyty np. w kontynuacji filmu "Piątek 13-go")! Konsola ta była dość topornie zbudowana, ot, taka cegła z 4-ma przyciskami i pokrętłem na dole. Gry wymieniało się podobnie jak wymienia się wkłady w odświeżaczach do WC - czyli zdejmuje się klapkę i wkłada cart posiadający swój ekranik, układ scalony, procesor. Najlepsze gierki:
1. Block Buster (wbudowany)
2. Cosmic Hunter
3. Pinball

Procesor	Rozdzielczość	Kolory	
4 bit	16x16	2	[Thorin]

Turbo Express/PC Engine GT
NEC 1990

Ten rzadko spotykany w Polsce, 16-bitowy handheld produkowany był przez firmę NEC i jest niczym innym jak pocketową wersją swoich starszych braci - Turbo Duo i Turbo Grafx 16. Wyposażony w wysokiej klasy kolorowy wyświetlacz LCD (Active Matrix) i obsługujący większość fajnych gierek z PC Engine (nośnik wielkości karty kredytowej) zdobył nie małą popularność w USA,



czy Japonii. Opisując go w kilku słowach - jest średnio dużym (mniejszym niż GG), czarnym pocketem z układem przycisków jak w Tgfx 16:). Jeżeli chodzi o zasilanie, to baterie siadały po 4 godzinach, czym producenci chwalili się, dla porównania dając przykład Game Geara, który wytrzymywał najwyżej 2.5 godz.:). Z akcesoriów warto wspomnieć o tunerze TV, który (sprzedawany osobno) był bardzo popularny wśród użytkowników tej konsoli (vide GG). Najlepsze gry
1. R-Type
2. Bonk's Adventure
3. Street Fighter 2

Procesor	Rozdzielczość	Kolory	
8 bit	400x270	256 z palety 512	[Thorin]

Sega Nomad
1995 Sega

Pomalowana, czarna cegła z ekranem - tak można najkrócej opisać 16-bitową Sega Nomad:). Jest to zdecydowanie największa "kieszonkowa" konsolka, która liczyła się na rynku. Za gry służyły zwykłe carty z... Sega Genesis (Genesis to w Europie Mega Drive)! Nomad czytał te carty z MD, które nie miały zabezpieczenia regionalnego, w przeciwnym razie zobaczyliśmy co najwyżej napis, że ta gra jest przeznaczona na rynek europejski i możemy się pocałować w wiecie co. Choć wygląd cegły może odrzucać i sprawiać wrażenie nieporęcznego sprzętu, konsolkę trzyma się bardzo fachowo. Specjalnym kabelkiem można ją podłączyć do TV, podpiąć do niej pada i grać we dwoje! Wyświetlacz jest kolorowy i o wiele lepszy niż w Game Gear, o rozdzielczości 320x224 - jest zdecydowanie najlepszym wyświetlaczem jaki spotkałem w handheldach (PC ENGINE GT ma lepszy - przyp. Thorina). Zaowocowało to, niestety, jeszcze większym poborem energii - kolejny raz SEGA spaliła dobry pomysł. Czy jest sens pograć góra godzinę na 6 bateriach AA? SEGA miała szansę, ale jej nie wykorzystała:(. Lista najlepszych gier:
1. Sonic
2. Golden Axe
3. OutRun

Procesor	Rozdzielczość	Kolory	
16 bit	320x224	64 z 512	[Shinji]

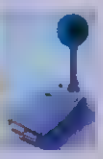
Game.com
1997 Tiger Toys

Game.com to 8-bitowa konsola firmy Tiger, znanej z wyrobu elektronicznych zabawek. Pocketa tego wyróżnia m.in. dotykowy

piguła ciekawostek
odpowiedzi w KONkursie cz. 3

Dreamcastowy Seaman SEGI na stałe zapisał się do panteonu najdziwniejszych gier. Wyobraź to sobie. Twoim zadaniem jest "chodowanie" kreatur wyglądających na połączenie ryby i człowieka. Z "pupilem" mozesz się kontaktować poprzez załączony do gry mikrofon. On również przekazuje Ci, co mu leży na sercu.

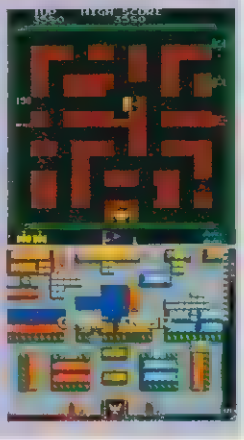




Dreamcast, telewizor, klawiatura... wszystko zintegrowane w jedną całość. Wytwór fantazji miłośnika Segi? Bynajmniej, Divers 2000 Series CX-1. Sega nie tylko do grania, raczej typowy Set-Top-Box, namiastka centrum domowej rozrywki - konsola, komputer, TV i zestaw do surfowania po Sieci w jednym. Ciekawostka były dołączane do urządzenia kamera i mikrofon, pozwalające na prowadzenie wideokonferencji. Cena - ok. 800$. Premiera w Japonii - 21 marca 2000 Całość dostępna była wyłącznie w limitowanej edycji.



Gra firmy NAMCO, w której zadaniem Gracza była obrona umieszczonego u dołu ekranu godła polskiego (orła) nazywała się "Tank Battalion" (znana też pod tytułem "Battle City" na Spectrumie, GameBoyu i jap. NES-ie) i w sumie nawiązywała do napaści hitlerowców na Polskę w 1939 r. [shot górny]. Jak donosi Judas, gra nawet doczekała się sequela-remake'u - w 1991 roku NAMCO wraz z IREM wydały "Tank Force" (arcade) [shot dolny].



ekran i wbudowany organizer (kalkulator, kalendarz itp.). Z najciekawszych akcesoriów na ezy wymienić internet cartidge i modem, dzięki którym możemy wysyłać/obierać maile i mamy dostęp do tekstowego Internetu. Nie wydany nigdy poza granice USA jest jedynie ciekawostką dla Europy. Najciekawsze gry



1. Sonic Jam
2. Resident Evil
3. Mortal Kombat Trilogy

Procesor	Rozdzielczosc	Kolory
8bit	200 x 160	4 odcienie szarego [Thorin]

NeoGeo Pocket
1998 SNK

NGP był pierwszym kieszonkowym potworkiem wydanym przez SNK - firmę znaną każdemu fanowi salonowych gier. Cel był prosty - wydawać mniejsze wersje gier znanych i lubianych w salonach arcade. Początkowo konsolka wydana była w aż 8 kolorach obudów - każdy mógł wybrać model taki, jaki mu pasuje. Maleństwo zdobyło rozgłos, pojawiły się konwersje takich hitów, jak FATAL FURY czy KING OF FIGHTERS... i nagle coś stanęło. Okazało się, że w zasadzie nie ma już czego konwertować, a wsparcie innych developerów było znikome. Po prostu brakowało gier. Do tego dochodził nienajlepszy ekranik - pomimo większej rozdzielczości od GB (256x256), jest rozmazany i wyłapuje przeróżne cienie, skutecznie zmniejszające komfort grania. NGP stał się konsolą, którą można było kupić dla kilku gier i odłożyć do szuflady, czy dać kuzynowi, jak się nie miało pomysłu na prezent. SNK miało dobry plan, ale krótkoterminowy. Szkoda. Najlepsze gry:

1. King of Fighters R1
2. Samurai Shodown
3. NeoCup '98

Procesor	Rozdzielczość	Kolory
16 bit	160x152	8 kolorów wraz z odcieniami (monochromatyczne) [Shinji]

WonderSwan
1999 Bandai



Dwa lata przed nowym Milenium, japoński gigant branży zabawkowej - BANDAI - wypluł na japoński rynek (i tylko na ten) swoją 16-bitową kieszonkową konsolkę o nazwie WonderSwan. Konsolka na pierwszy rzut oka wygląda dziwnie dlatego że ma 2 "krzyżaki" z lewej strony i 2 przyciski po prawej. Dzięki takiemu rozwiązaniu w gry, które wymagają 2 buttonów akcji, gramy w pozycji horyzontalnej, a w gry bardziej skomplikowane w pozycji wertykalnej, wykorzystując drugi krzyżak jako 4 przyciski. Ekranik ma rozdzielczość 224x144 i jest podobny do tego z GameBoy Pokcet. Konsolka osiągnęła spory sukces w KKW, dzieląc się rynkiem z GameBoyem. Na japońskim rynku dostępny jest >>developers kit<< - WonderWitch więc underground na WonderSwanie to rzecz normalna. Ciekawostką jest regulacja głośności dźwięku wydobywającego się z konsolki - zamiast "kółeczka" znanego z innych handheldów, mamy 3 poziomy głośności, na wzór telefonów komórkowych. WS wybrała m.in. firma SQUARE, która zasupportowała ją w FINAL FANTASY. Na ten system powstała masa gier typowych dla Japończyków - głupawych i prostych, na podstawie popularnych anime. W tym patencie tkwi podstawa sukcesu tej konsolki. Jako że BANDAI jest właścicielem praw do serii Gundam, powstały nawet WonderSwany w kolorach federacji Zeonu i Ziemi. Inne motywy WonderSwana to specjalna edycja Digimon i Tare Panda. Gry:

1. Final Fantasy
2. Pocket Fighter
3. Vartz Blade

Procesor	Rozdzielczość	Kolory
16 bit	224x144	41 z palety 4096 [Shinji]

NeoGeo Pocket Color
1999 SNK

SNK odpowiedziało na wydanie Game Boy Color wypuszczając swojego NGP w wersji z kolorkami. Tym razem Gracze mieli do wyboru 6 kolorów obudowy i kolejne porty: FATAL FURY i KOF ale oczywiście "pokolorowane" Konsolka wyglądała niemal tak samo, jak poprzedniczka była jedynie o kilka mm szersza. Fajnym bajerem był kabelek łączący NGPC z Dreamcastem. Wykorzystano go tylko przy którejś z edycji KING OF FIGHTERS, ale sam pomysł zasługuje na wyróżnienie. W BIOS-ie konsoli mamy zegar, horoskop (biorytm), alarm, czas na świecie... SNK powtórzyło swój błąd i ponownie konsolka upadła z braku gier. Tym, które się ukazały, nie można było wiele zarzucić - kieszonkowa wersja METAL SLUGa o mało co mnie nie nakłoniła do zakupu tego sprzętu. A miało być tak pięknie. Najlepsze gierki

1. Capcom VS SNK Match of the Millenium
2. Last Blade
3. Metal Slug 2nd Mission

Procesor	Rozdzielczość	Kolory
16 bit	160x152	20 z palety 4096 [Shinji]

WonderSwan Color
2000 Bandai

Podobnie jak Neo-Geo Pocket i GameBoy, WonderSwan



został wypuszczony w nowej wersji, wyświetlającej żywe 4096 kolorów, a nie odcienie szarości. Poza tym nie zmieniło się nic. WSC jest kompatybilny wstecz z grami na wersje mono, więc jeśli rozważacie ewentualny zakup tej konsoli nie natnijcie się na wersję mono. Na "Colorowego Wspaniałegoł.abędzia" wyszły porty ciekawych gier na konsole stacjonarne - m.in. GUILTY GEAR, FINAL FANTASY oraz niezliczona ilość gier na podstawie anime - Evangelion, Detective Conan, Gundam, Digimon, Space Battle Yamoto, Hunter X Hunter i wiele innych. Produkt skierowany tylko dla Japończyków. Ciekawsze gierki:

1. Guilty Gear X Petit
2. Ghosts and Goblins
3. Final Fantasy IV

Procesor	Rozdzielczość	Kolory
16 bit	224x144	20 z palety 4096 [Shinji]

GamePark 32
2002 Gamepark

Koreańska firma GamePark puściła w Sieć wiadomość o wydaniu bardzo mocnego, 32-bitowego handhelda o nazwie GamePark 32. Wkrótce plotka się potwierdziła i konsolka ujrzała światło dzienne. Z wyglądu bardzo przypomina GBA, a jej możliwości robią spore wrażenie - 8MB SDRAM, 3,5-calowy ekran o rozdzielczości 320x240, paleta 65356 kolorów, wyjście USB, obsługa



mp3, nośnik - popularne karty SmartMedia. I tutaj tkwi haczyk - wgranie ROM-u na taką kartę to żadna sztuka, w związku z tym piractwo na GP32 będzie rosło w tempie zastraszającym. Z drugiej strony dzięki temu rozwija się scena, już dziś na GP możemy ujrzeć emulatory i inne ciekawe programy (zapowiadana jest nawet konwersja QUAKE'a!). Kolejnym unowocześnieniem jest gra w Sieci. W przypadku innych konsolek odbywa się ona za pomocą kabelka LINKującego 2 konsolki, natomiast GP wysyła dane radiowo - zasięg to co prawda kilka metrów ale to i tak sporo w porównaniu do ok. półmetrowych kabelków znanych z innych konsol. GamePark ma jednak ten sam problem co NeoGeo Pocket - prawie zerowe wsparcie developerów, a to oznacza małą ilość gier. Mało kto zdecydowałby się kupić gry nieznanych koreańskich firm o nic nie mówiących tytułach. Jednak nie przesądzajmy sprawy, bo sprzęt jest jeszcze świeży i sytuacja może się zmienić z dnia na dzień. Lista gier.

1. Vampire Taro
2. Princess Maker
3. Astonishia Story R

Procesor	Rozdzielczość	Kolory
32 bit	320x240	65,536 [Shinji]

Tabelki z technikaliami + niektóre listy gier by Thorin
THX dla Naci za support

Easter Egg jest dowcipem ukrytym przez programistów w grze (termin też dotyczy książek, komiksów itd) Na przykład w grze TONY HAWK 2 takim "jajkiem" jest możliwość jeżdżenia skaterem w kostiumie Spidermana. Do Easter Egg'ów nie zaliczamy ułatwień w grze, kodów na nieśmiertelność itp. Pierwszą grą, w której zastosowano Easter Egg, była - podobno - "Adventure" na A2600 (1979 r.).

Na początkowym "spektrusiu" mogliśmy korzystać z dobrodziejstwa następujących standardów interfejsu: Sinclair i Kempston. Pozostałe programowalne interfejsy były połączeniem obu wymienionych standardów w jednym pudełeczku z przełącznikiem

Pierwszy kolorowy handheld to oczywiście Lynx firmy ATARI. Jednak to nie ATARI było autorem projektu. Pomysł na Lynxa został odkupiony od firmy o nazwie Epyx, która nie miała funduszy na wprowadzenie go do produkcji.

Pozostała odpowiedź do pyt. nr 4 - Conker.

Muzyka Gracza

Ohayo! Tym razem w "Muzyce Gracza" coś na czasie będąc pod wrażeniem wspaniale wykonanego remake'u gry RESIDENT EVIL na GameCube postanowiłem powrócić do źródeł wyszperałem z szafy zakurzone OST, pochodzące z poprzednich odsłon sagi. Chciałbym również podziękować sieci hipermarketów TANIOCHA za udostępnienie sprzętu do testów audio! [mazur^san]



RESIDENT EVIL OST (BIOHAZARD)

ZKiedy po dość długiej przerwie wróciłem do dawno nie słyszanego albumu, postanowiłem przeprowadzić drobny eksperyment tuningujący. Aby zwiększyć doznania podpiąłem do wypożyczonego wzmacniacza PEONEAR MEGA TRINIDUPER BASS SYSTEM 2VSX-C300 (thnx, Bart!) szesnaście subwooferów! Kiedy zabrzmiał wspomagany podbitymi basami "Where's Wesker", włosie na moim dywanie stanęło dęba! Na 17-kolorowym wyświetlaczu wieży Aiwatsu pojawiło się na raz tyle punktów, że przypominało to inwazję kosmitów. Właśnie dlatego zawsze kupuję sprzęt grający w hipermarketach:). Wsparcie kolumn podłogowych dodatkową jednostką niskotonową i głośnikiem 120W (10hz-450kh) przyniosło zdecydowaną poprawę - słuchając "Mansion's Basement" membrany skakały mniej więcej w tym samym tempie co moje serce! Zapuszczając "Big, Big Spider" podbiłem basy o kilka decybeli, otwierając równocześnie okno (powietrze ma swobodny przepływ, dzięki czemu bas nie ulega spowolnieniom) Sąsiedzi zaczęli walić do drzwi. Ciało to! Kiedy słuchając "Death Trap" przyładowałem sopranków na 'dziewiątecze', pamiątką po tym są witraże, jakie zrobiły się na moich szybach) Album ten niestety nie przeszedł próby czasu i w tej chwili jest to pozycja godna polecenia tylko dla fanów sag. □

Ocena: ★★★★★



RESIDENT EVIL 2 OST

Album z muzyką towarzyszącą drugiej odsłonie serii od dawna należy do mojej ścisłej czołówki ulubionych płytek. Przedstawione tutaj kompozycje są zróżnicowane i potrafią przestraszyć, ale z drugiej strony nie zapomniano również o utworach lirycznych i refleksyjnych. Masami Ueda, który jest również twórcą muzyki do pierwszej części, znacznie poprawił od tego czasu swój warsztat: nowy album jest DOJRZALSZY i zdecydowanie lepszy pod każdym względem. Są utwory mroczne, utrzymujące cały czas atmosferę narastającego zagrożenia: "Library", "The first floor", "T-A", "The Underground Laboratory". Mamy utwory dynamiczne, które towarzyszą kluczowym momentom gry: "Normal End Title", "Special End Title", "The Third Malformation of G". Najbardziej jednak urzekają mnie spokojne i "kojące" kompozycje, które stanowią idealny kontrast do pozostałych utworów: rozmarzone "Credit Line", żartobliwe "And after That", relaksujące "Sherry's Theme", uspakajające "Secure Place". Album pobudza wspomnienia i przywołuje nastrój niezapomnianych chwil spędzonych z grą, ale może podobać się również osobie, która nie miała z nią styczności.□

Ocena: ★★★★★

RE 2 TRACKLISTA

1. The Beginning of Story
2. Annette's Recollection
3. Normal End Title
4. Special End Title
5. Credit Line of Whole Staff
6. Prologue
7. Racoon City
8. The Front Hall
9. The First Floor
10. The Second Floor
11. Secure Place
12. Leon With Claire
13. The Library
14. Sherry's Theme
15. The Basement
16. "T"-A
18. Ada's Theme
19. The Marshalling Yard (1st Half)
20. The Marshalling Yard (2nd Half)
21. The 2nd Malformation of G
22. The Underground Laboratory
23. Is Ada A Spy!?
24. Escape From Laboratory
25. Good Bye Leon
26. Mother
27. One More Kiss
28. "T"-B
29. The 3rd Malformation of G
30. And After That
31. Credit Line



RESIDENT EVIL ORCHESTRA ALBUM

Po raz kolejny mamy okazję posłuchać mistrzów w akcji Japan Philharmonic to zastużony zespół, który z doskonałym skutkiem wykonywał orkiestrowe aranżacje znanych soundtracków. Pod batutą Kima Honga powstał całkiem przyzwoity album, bazujący na znanych z poprzednich części motywach, ale będący też ich swobodną interpretacją! Płytkę otwiera wykonany przez kościelne organy, mroczny i klimatyczny "Prologue". Fani RE2 zachwycą się wspaniałym "The beginning of the story", który miesza ze sobą znane z tej odsłony serii motywy, a momentami nabiera patetycznej głębi, przywołującej "Duel of the Fates" Johna Williamsa. Kontrastuje z tym łagodne "Peace of mind": rozpoczyna je liryczny fortepian i flet, przy akompaniamencie sekcji smyczkowej. "Fearful if no word for it" wzbudza gęsią skórkę, budując silne napięcie Najbardziej jednak zachwycił mnie PIĘKNY utwór "A secure place". Jest to orkiestrowa aranżacja znanego z RE2 motywu, towarzyszącego Save Room. Spokojny, kojący dźwięk fortepianu odbija się echem na tle majestatycznej orkiestry. W save room jesteś bezpieczny, nic Ci nie grozi, możesz odetchnąć z ulgą - ten utwór oddaje to w doskonały sposób. "Special End Title" zaskakuje - orkiestrowy wstęp to tylko wprowadzenie do rockowej kompozycji (cudowny, szarzujący bas i krzykliwa gitarka), która pomaga nam powrócić do rzeczywistości i zamyka cały album. Polecam, bo to kawał dobrej muzyki!□

Ocena ★★★★★

RE OA TRACKLISTA

I. ---Resident Evil---
1. Prologue (Pipe organ solo)
2. Something (Orchestra version)
II. ---Resident Evil 2---
3 The Beginning of the story
4. Peace of Mind
5. Fearful is no word for it
6. Secure place
7. The ultimate bio-weapon Medley
III. ---Resident Evil 3 ---
8. The 1st stage
9. The Opening
10 Save room - Reprise
11. Land of confusion
IV. ---BONUS TRACK---
12. Special end title

EMUlANDIA

W kilku poprzednich numerach PE znalazły się krótkie notki na temat emulatorów na DC, ale oprócz nich istnieją także programy i gry tworzone przez zapalonych amatorów programowania, jak i bardziej komercyjne produkty pokroju QUAKE, HEXEN czy DOOM Na pewno wpadłeś na pomysł. Drogi Czytelniku, aby to wszystko upchać na jeden CD... Hmm.. Trudne? Nie do końca ponieważ DCGrendel wydało fantastyczny program "menu" (DreamInducer), który umożliwia nam trzymanie emulatorów wraz z ROM-ami, gry (zarówno amatorskie, jak i komercyjne), programy do oglądania fotek na DC (SlideShow) wraz z fotkami, oraz DcDivX z filmami. TAK!!! To wszystko i jeszcze więcej na 1CD. No dobra, wiemy już o istnieniu takiego softu, ale jak to wypalić? Wbrew pozorom zadanko nie jest trudne. Większość gier i programów wraz z bardziej szczegółowymi infosami i screenami można dostać na emu.konsole. Należy ściągnąć tzw. packi (są to pliki typu .sbi), następnie sam program (także na emu.konsole) rozpakować i do głównego folderu, wrzucić wszystko, co chcemy aby znalazło się na płycie. Jeśli chodzi o emulatory, to poniżej macie podane, co gdzie wrzucać:

DreamSNES 0.9.7 - romy do katalogu Roms
Gnuboy 1.0.3-0.4 - romy do katalogu Gb
Smeg 0.84 - romy do katalogu Smeg/Roms
DCGen 0.34b - romy do katalogu Dcgen/Roms
DColem 0.99 - romy do katalogu Dcolem/Roms
Dream O Rama Vol 1 - romy do katalogu Drmorama/Roms
fMSXDC Beta 1 - BIOS do Msx do Fmsxdc, romy do katalogu Roms
NesterDC 6.0 - romy do katalogu Games
Stella 0.2c - romy do katalogu Stelladc

Bardziej obszerne i szczegółowe FAQ ze screenami znajduje się na emu.konsole. Mam nadzieję, że wypalanie tegoż programu wyszło Wam bez zarzutu:) Jeśli nie, to możecie do mnie mailować: michaeel@emudreams.pl . DreamInducer jest ciągle rozwijany, dochodzą nowe "packi", można już np. uruchomić znaną grę CONTRA na 2 Graczy:).□ [michaeel/emudreams.pl]

emu.konsole - http://www.emudreams.pl/emukonsole/

KONKURS

...zakończony!

...której do walki stanęła główna ścisła czołówka (co widać po wynikach). A oto i one: 1. Piotr Radecki (negrobs: Memorial) [redacted] 3. Dziki i JoKeMaN 12 pkt.; 4. Stonka 11 pkt.

Prawidłowe odpowiedzi znajdziecie w pigułce tutaj. [redacted] pytania nr 3, które można było różnie zrozumieć, co wyłonił nam [redacted] (Sega CDX o którą chodziło, również miała wejście na cartridge)

[redacted] części KONkursu, w którym na najwyższej lokacie uplasował się Judas, zdobywając prawie komplet punktów, a już na pewno komplet: konsola+gry+pad. Gratulujemy! Za miesiąc zapraszamy do wzięcia udziału w konkursie z cyklu ZNAJDŹ KU[redacted] my za rok.

ranking HARDkore'owców:

1. Judas	48p.
2. masterdick	47p.
3. JoKeMaN	40,5p.
4. Dziki	39p.
5. Piotr Radecki	37p.
6. Stonka	30p.



OKIEM MANIAKA...



...okiem ziemniaka

Czasem w każdym z nas budzi się pragnienie otaczania się pięknymi rzeczami. Facet lubi mieć fajny samochód, fajny komputer i w ogóle najlepiej żeby kosztowało kupę kasy i nikt w promieniu 6 sąsiednich Stanów nie miał nic podobnego. Dlaczego właściwie nikt nie wpadł na pomysł, żeby wypuszczać krótkie serie konsol w obudowach zaprojektowanych przez ważne persony ze środowiska designerów (heheh, a może by tak zaadaptować na potrzeby konsol znany z PC tuning? Lampa UV wsadzona za kratki pojechanej srebrnym sprayem PS2 wyglądałaby booosko;) - KILu). Dobra, na bok fantazje, jak na razie jeszcze nie ma warsztatów tuningu konsol, ale można już sobie profesjonalnie polakierować konsole. Jak to? Zwyczajnie, pojawiła się pewna firma oferująca usługi tego typu, czyli malowanie konsol. Wszystko dobywa się profesjonalnie, z wykorzystaniem hi-tech i w ogóle. Przysyłasz konsolę, wysyłasz zamówienie co i jak chcesz, płacisz i sprzęt wraca w nowym ubranku. Firma co prawda, jak pisze w FAQ, nie koloruje jeszcze padów, ale już wkrótce i tym się zajmie. Więcej informacji można uzyskać na stronie internetowej www.colorconsoles.com . A jak się nie chce, żeby ktoś nieznajomy obmacywał i rozbierał konsolę, zawsze pozostaje znajomy Zdzich Pędzel, albo własna inicjatywa. Jak tam? Ktoś już pomalował swoją konsolę? Ślijcie zdjęcia:).

Do ciekawego wniosku doszli badacze japońscy. Panowie skośnoocy badali wpływ gier na ludzki umysł. I co im wyszło? Obiekt badań stanowiła grupa 240 osobników gatunku ludzkiego w przedziale od 6 do 29 lat. Badano wpływ grania na fale beta, i ponoć wyszło że u ludzi którzy w ogóle nie grają, fale te są silniejsze niż u ludzi którzy spędzają przed konsolą kilka godzin dziennie. Naukowcom wyszło, że ludzie którzy grywają mają obniżoną koncentrację oraz gorzej odnajdują się w społeczeństwie. A może w gry komputerowe grają osoby z osłabioną koncentracją i gorzej odnajdujące się w społeczeństwie? Czy sesje multiplayerowe nie sprzyjają integracji?

No, to mamy kolejny argument dlaczego nie lubimy Billa. Tym razem okularnik uśmiercił (raczej zepchnął do podziemi - KILu) projekt multiemulatora maszyn arcade'owych - MAME, zakodowanego na Xboxa. Dlaczego? Podobno został skompilowany przy pomocy dev-kitu, który wyciekł sprytarzom od Windowsa z firmy. Było lepiej pilnować, to by nie wyciekł. Na szczęście wykradanie kodu Billa nie jest jedynym sposobem na "haczenie" Xboxa. I tak grupka zdolnych programistów wypuściła pierwsze, publiczne i co ważne całkowicie legalne wersje klocowej wersji Linuxa (http://xbox-linux.sourceforge.net), w założeniach umożliwiające uruchamianie dowolnych programów napisanych pod Linuxa pecetowego (czegóż tam nie ma... od gier, przez wszelkiej maści narzędzia, po emulatory). Do czego tym razem przyczepi się "majkrosoft"? Może do Bochsa - emulatora x86, dzięki któremu posiadacze Xboxa mogą instalować na swojej zabawce systemy napisane pod tę architekturę, ot, choćby taki DOS czy Windows...? Jedno jest pewne - dzięki szybko rozwijającemu się podziemiu (a raczej jednej z jego gałęzi, ale nie wnikajmy w szczegóły...) maszynka Billa zdobędzie, ba, już zdobywa w naszym kraju ogromną popularność. A dystrybutora jak nie było, tak nie ma... Gdzie kota nie ma, tam myszy harcują.

Japońce to spece od wyciągania kasy z kieszeni współplemieńców. Wyobraźcie sobie, że FFXI wyjdzie w specjalnej mega-super-ekstra limitowanej wersji pudełkowej. Mega-super-hiper edycja będzie się różniła artworkiem na okładce! Wooow! No cóż, Japońce potrafią (zresztą nie pierwszy raz - przypomnij sobie kolejne, niewiele się różniące edycje Pokemonów, czy najnowszy "adwensowy" wymysł - MEDABOTS AX, który również wyszedł w kilku wersjach... o kolejnych, kolorowych GBA (w drodze wersja Gold) nie mówiąc - KILu)...

W Ameryce natomiast, kilku hakierów spotkało się w Los Angeles na takiej imprezie co się różne hakiery spotykają i hakują, i jeden hakier przyniósł Dreamcasta, żeby trochę pograć. Jak nietrudno się domyślić, ktoś gościa zhakierował i mu tego Dreamcasta zahaczył i zrobił z niego narzędzie hakierskie. Tym Dreamcastem zhakierowali jakąś firmę, podpinając go do sieci wewnętrznej. Pomyślcie, co można by zrobić z Xboxem! Ba, tu nawet nie trzeba się maskować, logo MS skutecznie onieśmieli każdego administratora. Jeśli jednak nie masz przy sobie, Drogi Czytelniku, tragarza, z pewnością przyda Ci się GBA z Linkerem i zainstalowanym nań... systemem operacyjnym. Pogo Shell, bo tak zowie się wymysł zapaleńca o nazwisku Minnberg, umożliwia wykonywanie operacji na plikach, pozwala też odsłuchiwać MODy, przeglądać obrazki czy emulować NES-a. Można nawet zmieniać skórki, dzięki czemu programik jest w stanie udawać Linuxa, czy nawet okienka XP (no, teraz już żaden admin nie stanie nam na drodze:) A Dreamcast? Tego lepiej wykorzystać do gier, albo zaemulować na nim PlayStation. Jak? Ano, niestety nie za dobrze... Po pierwsze, aby to jakoś działało, trzeba wypalić na jednej płytce sam emulator, BIOS PSX'a oraz grę zrzuconą do obrazu w formacie "bin". O możliwości skonfigurowania pada, czy korzystania z analoga możecie zapomnieć, nie ma też rzecz jasna mowy o pełnej prędkości czy elastyczności. Liczy się jednak sam fakt - coś się dzieje! A że PCSX jest na PC emulatorem znanym i cenionym, jest jakaś tam szansa, że już niedługo dostaniemy program niewiele ustępujący Bleemcastowi. Wysłuchaj nas Panie...

Rasputin już kiedyś o tym pisał, teraz są świeże wiadomości. Jak ktoś chce się kształcić do zawodu związanego z branżą "growa", to niektóre uczelnie dają taką szansę, niestety nie "u nas":). Na Art Institute of California można uczyć się na kierunku, który przygotowuje do designu gier i opracowywania grafiki na te potrzeby. Aha, nie uważajcie że takie studia to bułka z masłem i czas spędzony na graniu! Co to, to nie, a wręcz przeciwnie - ciężka praca. Rysowanie, malowanie, rzeźba, animacja, oteksturowanie, grafika 3D, story telling, story boarding... Fajnie? Do tego dochodzi jeszcze filozofia, matematyka, nauki społeczne, historia. Szykuje się niezła harówa, a nie dobra zabawa. Hmm, w każdym razie to pokazuje, że w przemyśle growym nie ma miejsca dla amatorów, jest to precyzyjna maszynka do mielenia ludzi, która starannie wyciska z nich wszelkie soki talentu, umiejętności etc. Uczyć się trzeba! Heee...

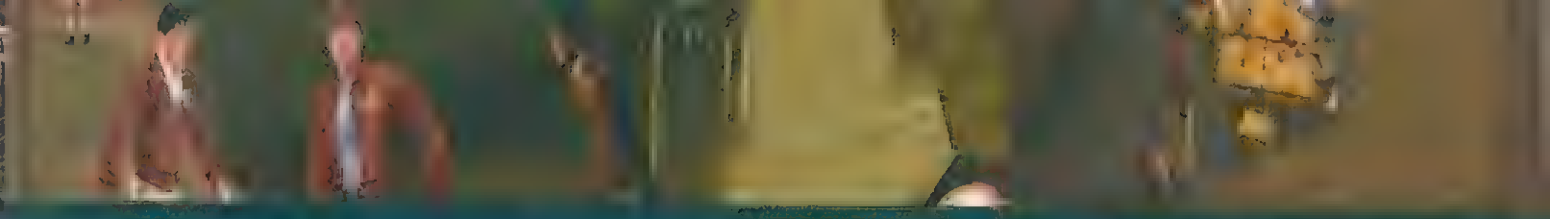
Ehhh, temat kolorowych konsol wraca jak bumerang. Ludzie lubią, jak mają wybór i mogą sobie kupić sprzęcik w kilku wersjach kolorystycznych. "Kostka" wyszła w 2 wersjach, GBA - w 10, teraz SONY puściło limitowaną serię PS2 w niebieskiej obudowie. Oczywiście w Japonii - jakby się ktoś pytał, albo nie daj Boże chciał kupić. Tylko Xboxa można kupić w jednym kolorze. Mogli by wypuścić jakąś serię w obudowach z lepszego plastiku, bo z takiego to bazarowe zabawki robią (masz na myśli PS2?;) - KILu).



Zatem pędzel w łapę i malować swoje konsole - szczegółowy, obrazkowy instruktaż powyżej;). Zrobił go Cysio, za co mu dziękuje, i myślę że pasek komiksowy "3 obrazki" zostanie tu na stałe. Fajne, nie:)? Do następnego, pozdrówka □

pingwin[pingwin@psxextreme.pl]
wsparcie duchowe - KILu

To, co zostało zawarte w tym tekście, jest tylko subiektywnym zdaniem autora. Ponieważ jest on niepoczytalny (na co ma nawet papier od lekarza) (cii. - KILu), można najwyżej pomodlić się za jego duszę. Redakcja nie zgadza się z poglądami autora i jest zdania, że tekst powinien zostać zakopany 30 m pod poziomem morza w metalowej puszce



Prisoner of War



W poprzednim numerze Myszaq popełnił niewybaczalny błąd i przedstawił Wam opis przejścia pierwszego etapu POW (w recenzji). Żeby nie powtarzać - zaczynam opis od drugiego etapu; wszelkie skargi kierujcie pod adresem Myszaqa:). Aha! W POW istnieje wiele różnych dróg do celu. Ja podaję jedną - przykładową. Wy zaś możecie kombinować na inne sposoby. **RAQ**

wydawca ..... CODEMASTERS
gatunek ..... przygodowa
liczba graczy 1
akcesoria PS2 ..... analog, dual, 301kB

PODSTAWY

Jeśli z wieczorowej musisz się stawić na odprawę w wyznaczonym miejscu (Roll Call Area). Jeśli się nie pojawisz na czas, to na teren obozu wkroczy oddział SS i rozpoczną poszukiwania.

W przeciwnej porze dnia i kolejności zajęć. Na górze ekranu masz wyświetlony status, co powinieneś w danej chwili robić i jakie będzie następne zajęcie. Jeśli strażnicy złapią Cię w nieodpowiednim miejscu o nieodpowiedniej porze (np. gdy hasasz po obozie w czasie posiłku) - lądujesz w celi. Codzienna rutyna wygląda mniej więcej tak (w nawiasach podane miejsca w których dane zajęcia się odbywają): poranna odprawa (Prisoner Roll Call Area), śniadanie (Mess Hall), ćwiczenia (Exercise Yard), lunch (Mess Hall), czas wolny (Prisoner Compound), kolacja (Mess Hall), wieczorna odprawa (Prisoner Roll Call Area), po czym następuje zgaszenie świateł.

W każdym obozie są zawsze ludzie należący do tzw. "Escape Committee" - starają się o ucieczkę z obozu. To od nich będziesz dostawał wszystkie zadanie do wykonania. Z nimi kontaktuj się w pierwszej kolejności.

Jak najczęściej zagaduj współwięźniów. Mogą być bardzo przydatni (podpowiedzą Ci sztuczki, sprzedadzą użyteczne przedmioty lub też w razie potrzeby odciągną uwagę strażników). Niektórzy oferują również mini-gierki w których możesz wygrać trochę "waluty".

Na terenie obozów porozrzucane są różne artykuły (butelki z alkoholem, papierosy itp.), które pełnią rolę obozowej waluty (Currency). Niektórzy współwięźniowie oferują swoją pomoc lub rzeczy na sprzedaż za określoną ilość Currency.

W Twoim baraku zawsze jest skrzynia (Hiding Place), przy łóżku przy którym możesz Save`ować grę.

Niezwykle przydatnym pasterem jest 'stopowanie' czasu (opcja "Time Stop", gdy nacisniesz START). Pozwala on na "popchnięcie" czasu do przodu bez konieczności bezsensownego czekania. Nie możesz 'stopować' czasu, gdy zostałeś zauważony lub gdy goni Cię strażnik.

Jeżeli na ekranie pojawi się [illegible] jest to sygnał, że [illegible] ogień.

Uciekając o takich przykrych kwiatkach, jak: potknięcie w ścianę, spojrzenie [illegible] kiucza, rzucanie kamieniami, chowanie się pod łóżka/samochody/baraki.

OPIS PRZEJŚCIA

CHAPTER 2 - PRISONER OF WAR

Po krótkiej odprawce (patrz Chapter 1) nie potrwała długo - JD gimbo, zaś Ty trafiasz do obozu Stalag Luft. Zaczynasz w swoim baraku (Barrack 2). Jest tu skrzynia (Hiding Place), gdzie możesz chować swoje rzeczy. Wyjdź na zewnątrz i zagadaj któregoś z dwóch lotników w niebieskich mundurach. Są to: komandor Temple-Smithson i major Radtke. Pełnią oni funkcję dowodzących ucieczką z obozu ("Escape Committee"). W ramach sprawdzianu dostaniesz od nich zadanie do wykonania - masz puścić kasetę z muzyką przez obozowy radiowęzeł. Kasetę znajdziesz w swojej skrzyni - weź ją. W czasie posiłku zakradnij się na tyły stołówki (Mess Hall) i przejdź przez mur na teren biura (Administration Office). Wejdź do środka i użyj radia. Niemcy chyba nie lubią amerykańskiej muzyki:). Wracaj i odnajdź lotników - najczęściej przesiadują w baraku nr 4, a w czasie posiłków siedzą we dwóch przy osobnym stole. Próbę przeszedłeś pomyślnie, więc teraz czeka Cię poważniejsze zadanie - wykradnięcie dokumentów z domu komendanta obozu. Jeden z lotników podrzuci klucz (Brass Key) do skrzyni w Twoim baraku. Weź go. Idź teraz do pralni (Laundry), otwórz ją kluczem i podharcerz niemiecki mundur (Patrol Guard Uniform). Ubierz go używając [illegible] na ścianie. Teraz możesz swobodnie hasać nie wzbudzając podejrzeń strażników, a obozowe szlabany stoją dla Ciebie otworem. Pójdź do posiadłości komendanta (Kommandant`s Compound). Wejdź do środka i z pokoju obok (Main Office) zabierz dokumenty. Wracaj do swojego baraku, zdejmij przebranie i wióż je do skrzyni. Śmigaj do lotników i pogadaj z nimi. Okaże się, że papiery, które zwinąłeś to tajne plany specjalnej rakiety V5 dalekiego zasięgu, która może zmienić bieg wojny. W międzyczasie do obozu [illegible] wkroczy generał Stahl i zrobi dym. Po chwili wywiąże się nowe zadanie - [illegible]

1. Construction Compound
2. Tent
3. Barrack 1
4. Barrack 2
5. Barrack 3
6. Barrack 4
7. Postroom
8. Laundry
9. Barn
10. Exercise Yard
11. Mess Hall
12. Kommandant`s Office
13. Utility Shed
14. Administration Office
15. Vehicle Compound
16. Sickbay
17. Roll Call Area



[illegible] tunel do ucieczki z obozu, ale potrzebują czegoś do pompowania powietrza, [illegible] nie podusili pod ziemią. Poczekaj do pory posiłku i biegnij do stołówki (Mess Hall). Zakradnij się do części kuchennej, wyczekaj moment kiedy nie ma nikogo i zwiń miech do pompowania powietrza (Bellows). Wracaj do lotników i daj im swoją zdobycz. Okaże się, że naprawa z tunelem "trochę" się skomplikowała. Musisz znaleźć nowe wejście do tunelu. Przebierz się w niemiecki mundur. Przyda się też łom - jest w namiocie (Tent) albo stodole (Barn). Udaj się do placu z ciężarówkami (Vehicle Compound), przechodząc przez dalsze mury. Uwaga na strażników i wieżyczkę! Są tu 3 jednakowe pomieszczenia. Otwórz środkowe łomem, zejdź do tunelu i przeczołgaj się na drugą stronę.

CHAPTER 3 - CASTLE COLDITZ

[illegible] zbyt długo nacieszyłeś się wolnością. Podawanie się za holenderskiego robotnika [illegible] nie było zbyt rozsądne:). Tym razem lądujesz w zamku Colditz - jednym z najlepiej strzeżonych obozów w czasie II wojny św. Na miejscu zapoznasz się z "Escape Committee" - kapitanem Henri Dubois'em i majorem Williamem Kingsley'em. Pierwsze zadanie polega na skontaktowaniu się z pułkownikiem Hardingiem. Problem tkwi w tym, że pułkownik jest przetrzymywany w osobnym baraku (SOE Operative Barrack) będącym pod silną eskortą. Droga tam wiedzie przez pokój strażników (SOE Guard Room). Odciągnij uwagę strażnika - drzwi do pomieszczenia z pułkownikiem stoją dla Ciebie otworem. Rozmawiając z Hardingiem dowiesz się, że potrzebny jest [illegible] niemiecki mundur. Do tego zadania będzie Ci potrzebny klucz (Brass Key).

1. Cooler
2. Laundry
3. Bell Tower
4. Chapel
5. SOE Operative Barrack
6. Main Staircase
7. SOE Guard Room
8. Barrack B
9. Roll Call Area
10. Barrack A
11. Barrack A
12. Mess Hall
13. Kitchen
14. Library Stairs
15. German Mess Hall
16. Administration Office
17. Main Stairway
18. Boiler Room
19. German Courtyard



współpracy Hardinga podrzucą go do Twoich rzeczy (Hiding Place). Weź go i idź do pralni (Laundry). W środku, uważając na dwójkę strażników, zabierz mundur (Patrol Guard Uniform). Ubierz go używając lustra na ścianie za parawanem. Możesz się teraz swobodnie poruszać po obozie. Wracaj do pułkownika Hardinga (SOE Operative Barrack). Bez obaw - strażnik, widząc mundur, wpuści Cię do niego bez problemu. Z Hardingiem ustalicie, że trzeba wracać do obozu Stalag Luft i powstrzymać generała Stahla od wystrzelenia V5. Szybki trik ze zmianą munduru i pułkownik opuszcza pomieszczenie, zaś Ty lądujesz w swoim baraku (Barrack A). Od "Escape Committee" dowiesz się, że aby dostać się do Stalag Luft potrzebne będą Ci dokumenty przewozowe. W tym celu uderz do biura (Administration Office) i zabierz wymagane dokumenty (Travel Papers). Wracaj do "Escape Committee". Okaże się, że Harding przekazał im wiadomość dla Ciebie. Pułkownik szykuje ucieczkę poprzez system podziemnych korytarzy. Twoim zadaniem będzie odnalezienie włazu do owych korytarzy oraz skombinowanie specjalnego narzędzia do jego otwarcia. Najpierw będzie Ci potrzebny wytrych. Znajdziesz go tuż obok wyjścia z Twojego baraku (Barrack A). Problem stanowi szwendający się strażnik. Odciągnij jego uwagę rzucając kamieniem (lub też schowaj się do szafy). Wyczekaj odpowiedni moment i zabierz z biurka wytrych (Lock Pick). Poprzez kuchnię (Kitchen) przedostań się na niemiecki dziedziniec (German Courtyard). Ze stolika weź narzędzie do otwierania włazów (Manhole Tool). Teraz korzystając z biura (Administration Office) dostań się do niemieckiej stołówki (German Mess Hall). W rogu tego pomieszczenia jest właz. Otwórz go, zejdź do podziemi i odnajdź Hardinga. Podejmiecie decyzję o rozdzieleniu się i powrocie do Stalag Luft.

CHAPTER 4 - SABOTAGE

Wracamy ponownie w Stalag Luft! Obóz został troszeczkę przemodelowany od czasu Twojej ostatniej wizyty - po szczegóły odsyłam do mapki. "Escape Committee" pozostał bez zmian - nadal są to: Temple-Smithson i Radtke. Na miejscu zorientujesz się, że przygotowania do wystrzelenia rakiety idą pełną parą. Musisz ich powstrzymać! Skontaktuj się z "Escape Committee", a dostaniesz pierwsze zadanie. Paczka z Londynu trafiła w ręce Niemców i

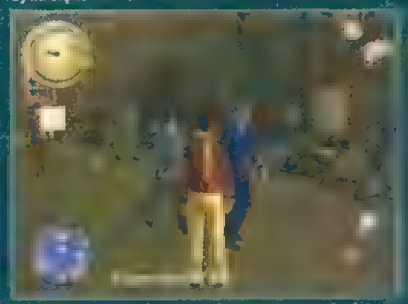


1. Barrack 1
2. Barrack 2
3. Barrack 3
4. Barrack 4
5. Roll Call Area
6. German Store
7. Storage Building A
8. Storage Building B
9. German Storage Compound
10. Post Room
11. Laundry
12. High-Tech Facility
13. Exercise Yard
14. Mess Hall
15. Kommandant`s Office
16. Utility Shed
17. Administration Office
18. Sickbay
19. German Office
20. Storeroom
21. Admin Office
22. Radio Room
23. German Barrack
24. German Mess Hall
25. German Kitchen
26. German Compound

trzeba ją wykraść. Najpierw jednak musisz się wyposażyć: w magazynach (Storage Building A, Storage Building B) znajdziesz łom (Crowbar) i wytrych (Lock Pick), natomiast w niemieckim składzie (German Store) jest mundur - ubierz go a będziesz mógł się swobodnie poruszać po obozie. Teraz możesz uderzać do budynku pocztowego (Post Room), gdzie przechowywana jest paczka. Otwórz drzwi wytrychem (przytrzymaj "X") i weź przesyłkę (Parcel). Wracaj do "Escape Committee" i pokaż im swoją zdobycz. Po rozpakowaniu paczki wszystko będzie jasne - Londyn prosi o wykradnięcie odpowiednich dokumentów i sfotografowanie rakiety. Aparat fotograficzny (Camera) jest już w Twoich rzeczach - weź go. Major Radtke da Ci również procę (Catapult). Do dzieła! Twoim celem jest budynek, gdzie trwają prace nad rakietą (High-Tech Facility). Nim wyruszysz, przebierz się w niemiecki mundur. Zakradnij się od strony pralni (Laundry) - w miejscu, gdzie ogrodzenie nie ma drutu kolczastego. Uważając na strażników wejdź po drabinkach na dach budynku. Podejdź do krawędzi i sfotografuj rakietę (przytrzymaj "L1", wyceluj w obiekt, wciśnij "R1" i strzel fotkę naciskając "kwadrat"). Jeśli wszystko poszło OK., nasz bohater powinien powiedzieć: "That`s one for the eggheads back home". Zejdź z dachu i otwórz główne drzwi wytrychem. Na parterze jest pomieszczenie. Odnajdź je i otwórz wytrychem. Dokumenty są Twoje! Ostrożnie wycofaj się z budynku i wracaj do "Escape Committee". Cała sprawa nabierze tempa. Gen. Stahl ma jada chwila odpalić rakietę. Musisz ostrzec Londyn drogą radiową oraz poprosić o nalot bombowców w celu zniszczenia rakiety. Idź do baraku nr 2. Jest tu właz do tuneluu pod ziemią. Wejdź do niego i przeczołgaj się do samego końca - do niemieckiej części obozu (Germans Compound). Jesteś w magazynku (Storeroom). Wyjdź na zewnątrz i ze ściany weź klucz (Iron Key). Wejdź schodami na górę i otwórz drzwi kluczem. Jesteś w kwaterze oficerów (Officer`s Quarters) - jest tu mundur oficerski (Lieutenant`s Uniform). Ubierz go. Pójdź do biura (Admin Office) i, uważając na strażników, wejdź do pomieszczenia z radiem (Radio Room). Jeśli przy radiu jest niemiecki oficer (rozpozna Cię pomimo munduru!) możesz go odciągnąć manipulując przy bezpiecznikach w niemieckim biurze (German Office). Użyj radia i skontaktuj się z Londynem. Dowiesz się, że bombowce są w drodze. Wracaj tunelem do baraków i pogadaj z "Escape Committee". Teraz czeka Cię walka z czasem. Generał Stahl zdecyduje się odpalić V5 nim dotrą bombowce. Musisz unieruchomić rakietę. Masz na to 5 minut. Śmigaj do ośrodka technicznego (High-Tech Facility) i do pokoju z sejfem. Na ścianie wisi klucz do panelu sterowania rakietą (Control Key). Weź go i włóż do panelu sterowania obok. Teraz wbiegnij schodami na górę i powtórz czynność z drugim kluczem. Brawo! Udało Ci się powstrzymać start rakiety. Reszty dokonają chłopcy z RAF-u.

CHAPTER 5 - UNFINISHED BUSINESS

Przejażdżka generalskim samochodem zakończy się w zamku Colditz. Zaszły tu jednak kosmetyczne zmiany... Pierwszym zadaniem będzie zinfiltrowanie poddasza, gdzie pułkownik Harding majstruje coś w tajemnicy. Najpierw jednak weź z biura (Administration Office) klucz (Brass Key). Następnie schodami (Library Stairs) udaj się na górę biblioteki. Wyjdź przez okno na balkon. Wespnij się po linie na balkon powyżej i wejdź przez okno do pomieszczenia. Okaże się, że Harding majstruje szybowiec (Glider). W pomieszczeniu obok znajdziesz łom (Crowbar). Wracaj na balkon i zejdź niżej, zabierając przy okazji linkę z hakiem (Grapling Hook) po której tu wszedłeś. Odnajdź "Escape Committee". Jest dla Ciebie nowe zadanie: wśród więźniów jest niemiecki szpieg! Masz go wytropić i sfotografować. Ze swojej skrzyni (Hiding Place) weź aparat fotograficzny (Camera). Wyposaż się też w linkę (Grapling Hook). Idź do biura (Administration Office) i wyjdź drzwiami na niemiecki dziedziniec (German Courtyard). Tuż nad drzwiami, którymi wyszedłeś, znajduje się mały balkonik. Zaczep o niego linkę (celowanie z FPP, rzut "kwadratem") i wespnij się na górę. Zrób fotkę przez uchylone drzwi. Obejrzysz scenkę i wylądujesz w swoim baraku (Barrack B). Ze skrzyni weź klucz (Steel Key). Przyda się też linka z hakiem. Masz trudne zadanie do wykonania - musisz znaleźć odpowiednie przedmioty potrzebne do ukończenia budowy szybowca (kabel, prześcieradło i deska). W pomieszczeniu obok szybowca jest magazyn - znajdziesz tam kabel (Electrical Wire). Prześcieradło (Bed Sheet) jest w niemieckich barakach - dostaniesz się tam po wejściu schodami (Main Stairway) na górę. Natomiast deskę (Planken Wood) znajdziesz w kaplicy (Chapel). Wszystkie te części musisz po kolei zanosić na poddasze i użyć przy szybowcu. Czas na drugą część zadania. Gen. Stahl nie odpuścił i w podziemiach zamku kontynuuje przygotowania do wystrzelenia V5. Musisz się tam dostać i zniszczyć rakietę raz na zawsze. Będzie Ci potrzebny klucz (Steel Key). Idź do Boiler Room, a następnie zejdź schodami do piwnic i pokręć się po nich, aż znajdziesz właz w podłodze. Otwórz go i zejdź do tajnego laboratorium. Uważając na strażników zakradnij się do panelu kontrolnego. Użyj go, a spowodujesz "małe" spięcie:). Czeka Cię zadanie na czas: w ciągu 5 minut musisz dotrzeć do szybowca. Uważaj na strażników - mogą od razu strzelać! Wal przez biuro (Administration Office) i stołówkę (Mess Hall) do swojego baraku (Barrack B). Weź ze skrzyni linkę z hakiem. Teraz schodami (Library Stairs) wejdź na górę, dalej na balkon, rzuć linkę i wespnij się na górę. Uff...





Aggressive Inline



Druga część opisu: podstawowe zadania dla trzech ostatnich etapów i ukryte questy dla wszystkich leveli. Niestety, z okazji małej ilości miejsca, darowałem sobie opisywanie ukrytych zadań na pobijanie rekordów punktowych, jak również wszystkich dodatkowych questów w Museum. Coś musiało pójść pod nóż, a te były dość proste, więc... Odpalajcie Wasze Czarnule i Xboxy (na GaCku też będzie lada dzień)! **MYSZAQ**

wydawca ..... Acclaim
gatunek ..... Sportowa
liczba graczy ..... 1 or 2
akcesoria 160kB (PS2)

BOARDWALK - WYJAŚNIENIE

1. Pier Entrance Gap ..... Niektórzy z Was mieli z tym zadaniem problem, więc teraz wyjaśniam jeszcze raz, krok po kroku. Najlepiej przeskoczyć z prawej czerwonej rampy na lewą (czyli odwrotnie, jak pokazuje kamera). Widzisz, że ona jest wygięta w kształt litery "L"? Wyskocz więc na zagięciu po prawej, obróć się w powietrzu i spadając z dużą prędkością pojedź lekko na prawo, tak aby wyskoczyć z miejsca, na którym jest wyjeżdżony ślad od rolek.

CANNERY

Port z dokami. Ten level odblokujesz po uzyskaniu ośmiu punktów za zadania w Boardwalk. Odkryjesz tu też kolejnego zawodnika (Diver) i znajdziesz dopalacz uzupełniający punkty do statystyki Fakie. W tym etapie jest klucz do ukrytego poziomu Industrial.

1. Get 700 000 Points ..... Pojeździsz po etapie, posprawdzasz wszystkie obiekty i już masz ten limit punktowy. 1 punkt.

2. 90 000 Point Trik ..... Wyczesz tyle punktów w jednym ciągu trików. 1 punkt.

3. Grind Transfer The Pier Ropes ..... Nic trudnego. Zlokalizuj (podgląd masz pod "kółkiem", kiedy wyświetlasz listę zadań) liny zabezpieczające krawędź portu. Wskocz na nie i przeskakując nad kolejnymi przerwami, wyczesz długi ciąg grindów. 1 punkt.

4. Grind Transfer To The Four Rails ..... Zobacz na podglądzie cztery barierki stojące w dolnej części portu. Grinduj, korygując skoki w lewo lub prawo - i sprawa załatwiona. 1 punkt.

5. Break The 3 Lights ..... Znów użyj podglądu - kabel z lampami rozciąga się nad podestem, który z kolei jest nad korytarzem, w którym przed chwilą grindowałeś po barierkach. Widzisz szarą rampę na jego końcu? Wyskocz z niej na prawo, tak aby wskoczyć na przylegający, drewniany podest. To tu jest zaczepiony początek kabla. Pewny gimd do końca i rozwalisz wszystkie lampy. 2 punkty.

6. Grind Transfer The Lifeboat Rails ..... Zlokalizuj ścianę z wiszącymi na niej łodziami. Widzisz leżącą obok stertę drewnianych palet, które tworzą skocznię? Wybij się z nich na ścianę po lewej, zrób Wallride, wyskocz z tego triku tak, by móc walnąć grinda na pierwszej szynie. Teraz skok na drugą, grind i transfer między łodziami zaliczony. 1 punkt.

7. Grind Transfer The Pipes ..... Pogadaj z naukowcem stojącym na końcu przejścia prowadzącego do portu. Wyskocz z quarterpipe'u poniżej dwóch rur, tak aby wskoczyć na tę dłuższą, zjedź po niej na prawo i przeskocz na tę krótszą. Pamiętaj o grindzie! Akcja po tym zadaniu naprawdę rządzi! 1 punkt.

8. Pipe Transfer Photo ..... Pogadaj z fotografem - trzeba połączyć skokiem quarterpipe'y pod spodem. Niezbyt trudne - kwestia prędkości najazdu i dobrego wyczucia kierunku. 1 punkt.

9. 125 000 Point Run On Small Boat ..... Pogadaj z szyprem stojącym na dziobie małego, zielonego statku w lewej stronie portu (dostaniesz się na niego grindując po desce). Musisz wyczesać tyle punktów tylko w obszarze tej łodzi. Trudne, bo czas goni, ale da się zrobić (najlepiej walić triki w "basenie" z tyłu statku, łącząc je manualami i "revertami"). 1 punkt.

10. Grind The Harpoon ..... Pogadaj z kapitanem zielonego statku po lewej. Wyskocz z quaterpipe'u z przodu statku, zahacz grindem po barierce, a stąd przedostaniesz się na tył. Widzisz "basen" zrobiony z quarterpipe'u? Nabierz w środku prędkości i wyskocz na górę, grindując po tamtejszej barierce (nie jest to łatwe, ale da się zrobić - zapewniam). Stąd ostrożnie przeskocz na część, gdzie są deski, by dostać się na harpun i przegrindować po całej jego długości. 2 punkty.

11. 200 000 Point Timed Run ..... Kolejny limit do zrobienia. Pogadaj z kapitanem, który tym razem stoi przy końcu wjazdu do portu. Trudne, dlatego też i warte 2 punkty.

12. Grind All Of The Harpoon Line ..... Musisz mieć zaliczone zadanie z harpunem i jeszcze raz pogadać z kapitanem na statku. Tym razem trzeba przegrindować po linie rozciągniętej za ostrzem. Dostań się na górę tą samą drogą i walnij odpowiednio wyczuty ślizg. 3 punkty.

13. Get 1 500 000 Points ..... Trzeba nagromadzić trochę punktów. 1 punkt.

14. Get 3 000 000 Points ..... Po rozwaleniu ostatniego, czeka kolejny limit punktowy. 1 punkt.

15. Construct And Score 50 000 Points ..... Zlokalizuj hangar z chłodnią. Aktywuj maszynę w jednym z jego rogów. Co trzeba zrobić? Otóż masz kilka rodzajów obiektów, które rozlokuj po hali. Wciśnij START, wybierz opcję "Do Challenge" i w przeciągu 3 minut wyczesz 50 000 punktów. Jest tylko jeden kruczek - postawione obiekty są z lodu, więc po wyskoczeniu, rozpryskują się na kawałeczki. Stawiaj więc tylko zwykłe skocznie, a triki łącz Cess Slide'ami ("revert") i Manualami. Kiedy wszystkie rozwalisz, dobij do tego limitu punktowego skacząc z ziemi, waląc prosty trik, później manual. 3 punkty.

16. Find The Industrial Junk Yard Key ..... Aby zgarnąć klucz (to jest pierwsza lokacja, w której jest to możliwe normalnie, jako podstawowe zadanie) musisz wjechać na drewniany pomost po lewej stronie od portowych lin, po których robiłeś grindy (zadanie nr 3). Nad wejściem, od schodów idą dwie dechy tworzące rampy. Wybierz tę od strony czerwonego dźwigu, wyskocz na kładkę u góry, przegrinduj po niej, później po cienkiej desce i teraz wal grindem po niebieskiej szynie... I tu zaczynają się schody. Co jakiś czas, dokładnie trzy razy, na tej szynie drogę zagrodzą Ci stalowe skrzynki - musisz przed nimi wyskoczyć na lewo lub prawo, złapać się wystającego stąd drążka (wciśnij "kółko"), okręcić i z powrotem wskoczyć na szynę, prześlizgując się po niej dalej. Na jej końcu czeka klucz. 3 punkty.

AIRFIELD

Mało kolorowy level, ale fajnie pokombinowano w nim ustawienia ramp. Zagarnięcie 8 punktów w Cannery da Ci dostęp do tej lokacji. Ukryta laseczka (Bombshell) daje radę - fajnie skaczą jej piersiątka. Zgarniesz tutaj też schowaną dopałkę do statystyki Wallride, no i klucz odblokowujący tereny w lokacji Boardwalk.

1. Get 500 000 Points ..... Zgromadź punkty za triki. 1 punkt.

2. 250 000 Point Trick, 5 Cess Slides ..... Jednym ciągiem walnij wiele trików, przy lądowaniu pamiętając o Cess Slide (czyli odpowiedniku "revert" z TONY'ego), a później natychmiastowym wrzuceniu manuala. 2 punkty.

3. Grind The Tethered Plane ..... Widzisz przyczepiony liną samolot? No, to wyskocz ze skoczni powyżej, przegrinduj po linie i dalej śmignij na grind po samej maszynie. 2 punkty za oswobodzenie (żelaznego) ptaka.

4. Royale Grind The Tower Base ..... W zamkniętym hangarze jest wieża (zobaczą ją na podglądzie). Zrób odpowiedniego grinda ("dół+trójkąt") naokoło niej - i sprawa załatwiona. 1 punkt.

5. Handplant The 3 Back Corner Bars ..... Podgląd przy liście wypisanych zadań pomoże Ci zlokalizować zielone rury. Skorzystaj z quarterpipe'u pod nimi i wyczesz na każdej Handplanta ("góra+trójąt"). 1 punkt.

6. Handplant The 3 Bars ..... Nowe miejsce, akacja identyczna. Podgląd, quarterpipe, wyskok, "stójka" na rękach x3. I załatwione. Tyle że teraz rozpędzić się jest nieco trudniej. 1 punkt.

7. Break The Bomber Turret ..... W narożniku z zielonymi rurami z zadania 5 znajdziesz quaterpipe. Pojedź wzdłuż jego prawej strony, miń przerwę i wybij się z drugiej jego części. Złap grindem odnogę szybu wentylacyjnego, przeskocz z grindem na ten drugi, po prawej i śmignij po całej jego długości. Na jego końcu wybij się w lewo, by zahaczyć grindem linę trzymającą samolot. Ślizg po maszynie pozwoli Ci rozwalić jej szklany kokpit. 3 punkty.

8. Get 1 000 000 Points ..... Złamałeś poprzedni limit? Czas na nowy. 1 punkt.

9. Get 2 500 000 Points ..... Kolejny limit czeka - jeśli pokonałeś ostatni. 1 punkt.

10. 125 000 Point Timed Run ..... Uaktywnij radio koło ramp powyżej pasa startowego i rozwal ten rekord. 1 punkt.

11. 250 000 Point Timed Run ..... Ukończyłeś poprzednie zadanie? No, to uaktywnij radio w zamkniętym hangarze (jest za wjazdem z rurami ciepłowniczymi po lewej) i pobij ten limit. 2 punkty.

12. Skitch From The Plane ..... Uwolniłeś samolot? Czas zatem na przyjemne i dobrze punktowane zadanie. Stań w połowie pasa startowego, plecami do migającego znaku "X" i wciśnij "kółko". Gdy przeleci nad Tobą samolot, złapiesz się liny. Co za prędkość! 2 punkty.

13. Hot Flip Transfer Photo ..... Pogadaj z fotografem stojącym przy rampach w zamkniętym hangarze. Wyskocz z jednej rampy, walnij w powietrzu odpowiedniego flipa ("lewo, lewo, kwadrat") - i po sprawie. 1 punkt.

14. T-Bone Gap Photo ..... Jeśli zrobiłeś pierwsze zdjęcie, czas na drugie. Pogadaj z koleżką stojącym pod platformą z rampami (w pobliżu znanych Ci już, trzech zielonych rur). Na górę dostaniesz się wybijając z quarterpipe'u pod platformą i zahaczając o nią grindem. Teraz dobrze się rozpędź i wyskocz tak, aby przeskoczyć na platformę umiejscowioną bardziej nad centrum hali (jakby co, zerknij na podgląd zadania). W powietrzu machnij odpowiedni trik ("góra+prawo, kwadrat") - zdjęcie zaliczone! 1 punkt.

15. Find The Boardwalk Key ..... Drugi etap, gdzie klucz dostępny jest w normalnych zadaniach. Pamiętasz half-pipe umożliwiający dostanie się na szyb wentylacyjny z zadania nr 7? No, to dostań się na szyb i przegrinduj w lewą stronę, następnie przeskocz na lewo, na czerwono-żółtą szynę, a gdy ta się skończy - skorzystaj z takiej samej, skacząc na prawo. Z tej przeskocz na trzecią, później śmignij grinda na czwartej, po wąskiej półce, przez zakręt, później po czerwono-żółte, szynie i znów przeskocz, tym razem na lewą, aby w końcu zgarnąć klucz. 3 punkty.

MUSEUM

Obok pierwszego etapu i wesołego miasteczka, to najładniejszy poziom w grze. Zdobądź 8 punktów na lotnisku, a go odblokujesz. Dostępny tutaj klucz uaktywnia ukryte obszary w etapie Civic Center. Tutaj można też uaktywnić mumię (Mummy) jako ukrytego zawodnika, a także znaleźć dopalacz do statystyk Spinu.

1. Get 100 000 Points ..... Znasz to już dobrze. 1 punkt.

2. 200 000 Point Trick ..... Zgarnij tyle punktów w jednym ciągu trików. 1 punkt.

3. Manual The Display Case ..... Wjedź na drugie piętro. Po prawej stronie masz ciągnący się panel ze zdjęciami. Walnij na całej jego długości Manuala. 2 punkty.

4. Display To Rail To Triceratops Grind ..... Zalicz grinda na prawej krawędzi panelu ze zdjęciami, przeskocz na ślizg po



barierce po prawej, by stąd zakończyć całą ewolucję skokiem na prawo i grindowaniem po dinozaurze. 2 punkty.

5. 125 000 Point Timed Run ..... Uaktywnij informator dla zwiedzających naprzeciwko dużego szkieletu. Kolejny limit do złamania. 1 punkt.

6. Grind The Mammoth Display ..... Uaktywnij informator koło mamuta. Musisz dostać się na pomieszczenie, w którym jest zamknięty ten zwierzak (quarterpipe na dole bardzo Ci się przyda) i objechać grindem jego górną krawędź trzy razy. 1 punkt.

7. Grind The Bronto Skeleton Spine ..... Uaktywnij informator na trzecim piętrze, naprzeciwko szkieletu. Zjedź na dół. Teraz wystarczy tylko wyskoczyć z rampy z tyłu szkieletu i dobrze spaść na grinda po ogonie, by przejechać po całym kręgosłupie i zaliczyć to zadanie. 1 punkt.

8. Spin Around the Bronto Spine ..... Ponownie uaktywnij informator na 3. piętrze. Jeśli ukończyłeś powyższe zadanie, wybij się z górki, na której stoi szkielet (wybij się spod jego boku) i walnij Vault ("kółko"), żeby zakręcić się na jego kręgosłupie. 1 punkt.

9. Grind The Upturned Bronto Ribs ..... Skończyłeś powyższy quest? Znów uaktywnij informator, wybij się z górki, na której stoi szkielet, i wyczesz grinda na całutkiej długości wbitego w ziemię żebra, tak aby dojechać do drugiego, wystającego z ziemi końca. 2 punkty.

10. Grind Over The Pterodactyl ..... Uaktywnij informator dla zwiedzających na 4. piętrze. Trzeba nabrać maksymalnej prędkości i wybić się z złamania metalowej platformy wiszącej na środku, tak aby dosięgnąć grindem drut podwieszony u góry. On pozwoli Ci przegrindować na panelu kontrolnym zawieszonym na pterodaktylu. 2 punkty.

11. Fast Slide T Rex Back Photo ..... Pogadaj z fotografem stojącym w pierwszej sali, skąd zaczynasz zwiedzanie tego levelu. Rampą po lewej dostaniesz się na podwyższenie, na którym też są rampy. Stąd wystarczy już prosto wyskoczyć na grzbiet T.Rexa i spaść z odpowiednim grindem ("góra+lewo+trójkąt"). 1 punkt.

12. Get 4 000 000 Points ..... Jeśli złamiesz limit 1 min. punktów, czeka Cię ten do wykonania. 1 punkt.

13. Get 6 000 000 Points ..... Kolejny limit do pobicia. 1 punkt.

14. Find the Civic Train Station Key ..... W magazynie, zaraz jak przejedziesz przez przerwę między quaterpipe'ami, skręć w prawo i wybij się w lewo z rampy. Powinieneś wpaść na platformę z rampami zawieszoną u góry. Stąd wybij się na lewo, przy ścianie z drewnianymi skrzyniami. Zahacz grindem o krawędzie skrzyń i przeskocz na lewo, na rurę. Z jej końca przeskocz na jarzeniówkę, później na drugą i w końcu na zawieszoną platformę. Dojedź do jej końca i przeskocz na grinda po jarzeniówce. Teraz przeskocz na drugą, a zgarniesz klucz. 3 punkty.

15. Photo Grind The Last Light ..... Pogadaj z fotografem z magazynie. Dostań się na znaną Ci rampę zawieszoną nad basenem z kamienną rzeźbą - albo sposobem z zadania 14., albo wybij się z basenu, zahacz grindem o rurę powyżej i w odpowiednim miejscu przeskocz na platformę z quaterpipe'ami. Z tej wybij się na lewo, przy ścianie z drewnianymi skrzyniami. Zahacz grindem o krawędzie skrzyń i szybko przeskocz na lewo, na rurę. Na jej końcu wyskocz na prawo i spadnij grindem na jarzeniówkę, z jej końca przeskocz na drugą, by z tej wyskoczyć na grind po trzeciej - tej właściwej. 3 punkty.

16. 400 000 Point Timed Run ..... Pogadaj z kołesiem w magazynie, jeśli ukończyłeś poprzednie zadanie na złamanie limitu punktowego na czas. Teraz kolej na wyższy wynik. 2 punkty.

17. You've Done It Now ... . Ukryte zadanie - trzeba je wykonać, żeby pojawiło się na liście. Dostań się na platformę z quaterpipe'ami zawieszoną u góry (to ta, na którą wskoczyłeś w zadaniach 14. i 15.). Teraz wybij się z quaterpipe'a najbliżej skrzyń i zrób grinda na małej, żółtej rurce. 2 punkty.

ZADANIA DODATKOWE
(DLA TERENÓW ODBLOKOWANYCH KLUCZEM)

Jeśli zgarniesz klucz od odpowiedniego levelu, uzyskasz dostęp do nowych terenów i nowych zadań. Wszelkie limity punktowe pominąłem - raz, że dobrze znasz już ten typ zadań; dwa, że nie ma na nie miejsca.

MOVIE LOT

Ukryty obszar to laboratorium za planem filmowym. Musisz zgarnąć klucz z etapu BOARDWALK, z tym że jest on tam ukryty w obszarze dodatkowym.

1. Wall Ride Chalk Board ..... Tablica wisi w laboratorium (zobacz podgląd). Trzeba się rozpędzić z balkonu z książkami stojącymi pod ścianą, przeskoczyć barierkę i walnąć Wallride ("dół+X") po niej. 1 punkt.

2. Get The Museum Backroom Key ..... Klucz wisi wysoko nad podjazdem na balkon. Wjedź zatem na balkon, ustaw w stronę klucza (mniej więcej wypada to na rogu barierek), walnij trik Vault ("kółko") przez barierki i zgarnij dziada! 1 punkt.

3. Grind The 4 Small Switches ..... Pogadaj z naukowcem. Musisz przegrindować po każdej z wajch. Jedna jest w rogu, z tyłu, pod balkonem - po prostu podskocz i walnij grinda. Drugą dosięgniesz z rampy przed balkonem. Trzecia jest nad rampą za naukowcem. Wyskocz z końca balkonu tak samo, jak przy zadaniu z tablicą. Walnij po niej Wallride, następnie przeskocz z tego triku na prawo, na rurę z zieloną cieczą. Krótki grind i skok na wajchę to już tylko formalność. 2 punkty wpadną Ci na konto. Trzeci przycisk zgarniesz grindując po tej samej zielonej rurze, co przed chwilą, ale do jej końca! Stąd wyskocz na grind po betonowej półce, następnie na lewo, na kolejną zieloną rurę i w końcu na przycisk. Nie zapomnij o grindzie! 2 punkty.

4. Grind The Large Switch ..... Po uporaniu się z małymi przyciskami, czas na jeden, ale za to solidny. Musisz wyskoczyć z balkonu (najlepiej walnąć Vault przez barierkę) i zrobić grinda na dużej rurze, z niej przeskoczyć na górę tablicy, walnąć ślizg, wyskoczyć na lewo, na kolejną rurę i z jej końca na przycisk. Akcja po tym zadaniu wynagrodzi Ci trudy. 3 punkty.

CIVIC CENTER

Ukryty obszar to dworzec. By go odkryć musisz zgarnąć klucz z normalnego (podstawowego) obszaru MUSEUM.

1. Jump Over Both Trains ..... Naładuj pasek trików na maksa, rozpędź się przed trakcją pociągów, wyskocz z małej rampy i przeleć nad nimi, gdy będą się mijać. 1 punkt.

2. Grind On The Train ..... Poczekaj na pociąg, wyskocz z rampy tak, by lecieć w miarę do niego równolegle i przegrinduj po jego dachu. 1 punkt.

3. Grind Transfer Between Two Trains ..... Czeszesz grinda na jednym dachu pociągu, a gdy zacznie nadjeżdżać drugi, to przeskocz na niego z grindem. 1 punkt.

4. Grind The Rail From 3rd To 1st Floor ..... Zobacz na podglądzie o którą barierkę chodzi, a później dostań się na trzecie piętro i zjedź po niej ślizgiem aż na sam dół. 1 punkt.

5. 5 Benches In One Trick ..... Zlokalizuj siedzenia ustawione w ciągu w centralnym miejscu dworca (jakby co, sprawdź podgląd). Musisz wyczesać na nich ciąg grindów, zahaczających o pięć siedzeń, wliczając w to te na środku, tworzące rampę. 2 punkty.

6. Grind An Awning ..... Pojedź na drugie piętro - widzisz jego centralną część, tam gdzie są dwie sterty bagaży? Stań tyłem do dużego quaterpipe'u z roślinkami na środku i najedź na mały quaterpipe po prawej. Po wybiciu się, zahaczysz nogami o rurkę - zrób grinda. Na jej końcu przeskocz na szklane zadaszenie i walnij grinda. 2 punkty.

7. Grind, Swing, Grind Torch Statue ..... Zlokalizuj posąg stojący w środku systemu schodów (podgląd). Na trzecim piętrze, do barierki przywiązana jest lina (jeśli stanisz naprzeciwko niej, powinieneś widzieć posąg z profilu). Przegrinduj po niej, przy posągu wyskocz, okręć się dookoła liny trzymającej pochodnię i spadnij na drugą linę, grindując w dół. 2 punkty.

8. Grind Transfer Photo ..... Pogadaj z fotografem stojącym w pobliżu szklanego zadaszenia. Trzeba się dostać na ten szklany daszek tak, jak w zadaniu nr 8, przegrindować po nim, a później wyskoczyć na prawo, na zagiętą rurkę od spryskiwacza. 1 punkt.

9. Find The Airfield Key ..... Pamiętasz centralną część drugiego piętra - tę z dwiema stertami bagaży? Wybij się z dużego quaterpipe'u (z miejsca tuż obok roślin), tak aby wpaść na rampę zamontowaną na platformie u góry. Teraz podjedź do rampy ze strzałkami, obróć się do niej plecami i wybij z rampy naprzeciwko, tak aby spaść na grinda po rurce - po jej lewej lub prawej stronie. Przejedź po niej, rozwal szybę i zgarnij klucz. Dostaniesz 1 punkt.

10. Welfare State ..... Zadanie ukryte - pojawi się dopiero po jego wykonaniu. Przegrinduj po szynie nad gościem koło maszyny z pieniędzmi (znajdziesz go, bo się drze, że mu wcięło kasę). Pojawi się napis, że naprawiłeś "ATM Machines". 1 punkt.

INDUSTRIAL

Ukryty obszar to plac do złomowania samochodów na tyłach śmietniska. Najpierw musisz jednak zgarnąć klucz z levelu CANNERY, odkrywając go jako normalne zadanie.

1. Grind Transfer - Bio Flip ..... Zaraz nad wjazdem, wysoko w górze jest umiejscowiona obszerna półka ze wzniesieniem. Dostaniesz się na nią wyskakując z quaterpipe'u po lewej od sterty opon. Nabierz prędkości, machnij grinda na krawędzi tej półki, a gdy wjedziesz na wzniesienie, wyskocz, wyczesz odpowiedni obrót ("góra, dół + kwadrat") i spadnij na grinda na krawędź po przeciwnej stronie półki. 2 punkty.

2. Grind The Junkyard Sign ..... Jesteś na tej wysoko umiejscowionej półce z ostatniego zadania? No, to walnij grinda po jej krawędzi od strony drucianej siatki, na wzniesieniu wyskocz w jej stronę i walnij grinda na owalnym znaku. 1 punkt.

3. Grind The Test Switch ..... Pogadaj z naukowcem, który stoi obok Monster Trucka. Znów dostań się na półkę ze wzniesieniem, wybij się z rampy na jej końcu, zahacz grindem o wystającą ze ściany rurkę i przeskocz na szyb z przyciskiem, pamiętając o grindzie. Sprawa załatwiona. 2 punkty.

4. Pornstar Grind Photo ..... Pogadaj z fotografem stojącym na zewnątrz ukrytej części levelu (stoi na terenie normalnego śmietniska). Trzeba zrobić odpowiedni grind ("lewo + trójkąt") na pasie transmisyjnym umiejscowionym nad nim. Jak się tam dostać? Na lewo od fotografa jest kompleks quaterpipe'ów, przylegający do drucianego ogrodzenia. Z rampy na trawie wskoczysz na tę na górze. Stąd już tylko odpowiednio ukierunkowany skok, Pornstar Grind - i sprawa załatwiona. 1 punkt.

5. Get Cannery Key ..... Banał. Dostań się z którejś z dwóch ramp (tych oddzielonych oponami) za stertę sprasowanych samochodów, tam wybij się z rampy po lewej, walnij Handplant na zielonej linie, co umożliwi Ci przedostanie się na wraki aut i zgarnij klucz. 3 punkty!

BOARDWALK

Ukryty obszar to plaska część wesołego miasteczka. Aby ją odblokować musisz zdobyć klucz w normalnych zadaniach dla etapu AIRFIELD.

1. Lighthouse Rail Grind Transfer ... . Zlokalizuj tunel, który prowadzi do osobnej lokacji tylko z latarnią morską. Gdy wyjedziesz z niego na plac z latarnią, będziesz miał po lewej stronie quaterpipe z reklamą nad nim. Wybij się z niego, zrób grinda po bilbordzie i przeskocz na prawo, by zrobić grinda po barierce latarni. 2 punkty.

2. Grind Through The Gold Tooth ..... Zobacz podgląd tego zadania. Widzisz pofałdowany most pod czaszką ze złotym zębem? Przejedź po nim, wybijając się na linę po prawej stronie. Krótki grind i skacz na drążek, który wystaje spod zęba. Walnij po nim ślizg, a zdobędziesz 2 punkty.

3. Grind 3 Times Around The Boulder ..... Musisz wcześniej ukończyć zadanie z liną (nr 6). Wjedź na trakcję kolejki na wysokość głazu (jest po lewej), przeskocz na grind po krótkiej plątaninie lin, aby dostać się na wulkan. Walnij grinda trzy razy dookoła kamienia, wyskakując na jego krawędź z "basenu" w środku wulkanu. 1 punkt.

4. Grind Transfer The Roller Coaster Gap ..... To zadanie pojawi się dopiero po wykonaniu questu z kamieniem (nr 3). Dostań się na trakcję rollercoastera i przejedź nią do miejsca, gdzie jest przerwa (obok pirackiego statku). Cofnij się, walnij grinda, przeskocz i przegrinduj po szynie za dziurą. 2 punkty.

5. Grind The Broken Bridge ..... Zrobiłeś zadanie z zębem? To teraz przegrinduj po całej długości liny trzymającej resztki mostu. 1 punkt.

6. Grind The Rope Above The Cannons ..... Pogadaj z rybakiem na górnym pokładzie statku (grind po barierce pozwoli Ci się tam dostać). Pod górnym pokładem jest swojego rodzaju basen zrobiony z quaterpipe'ów. Przegrinduj po jego lewej krawędzi, a wjedziesz ślizgiem prosto na linę, która rozciąga się nad łufami wystającymi ze statku. Przeskocz przerwę i walnij grinda na dalszej części liny. 2 punkty.



7. Grind The Mast ..... Dostań się na górny pokład drugiego pirackiego statku i pogadaj z kapitanem. Z basenu quaterpipe'ów na dolnym pokładzie wyskocz na lewo, tak by walnąć grinda na linie zaczepionej u góry (tej wyżej - trzeba się dobrze wybić). Ślizg po niej doprowadzi Cię do masztu, po którym oczywiście przegrinduj. 2 punkty.

8. Front Flip Photo Trzeba dostać się na drzewo, a później grindem po gałęzi, która doprowadzi Cię w odpowiednie miejsce. Teraz już tylko wyskok, front flip ("góra, góra + kwadrat") - sprawa załatwiona. 2 punkty.

9. Get The Monkeys ..... Pogadaj z kucharzem znajdującym się w środkowej części dużego drzewa. Dostaniesz się tam wyskakując z lewej strony rampy, zaraz przy gałęzi drzewa (ta od wejścia do pieczary z wysuwającymi się słupami) i grindując po niej. Pierwszą małpę dorwiesz grindując po drążku wystającym z przodu pirackiego statku (tworzy on żagiel naprzeciwko wodospadu) Drugą siedzi na szczycie dachu (tego nad peronem dla rollercoastera). Trzeba przegrindować po krawędzi koło palm. Trzecią znajdziesz w górnej partii dużego drzewa - dostaniesz się tam przeskakując z liny zaczepionej przy wyrwie w torze kolejki. Małpy musisz przywieźć, nie wywracając się po drodze, do kucharza. 3 punkty

10. Find The Movie Lot Key ..... Zlokalizuj wodospad (ten obok drzewa). Przeskocz za niego, robiąc trik Vault nad liną, a klucz będzie Twój. 3 Punkty.

CANNERY

Ukryty obszar to przetwórnia ryb. Odblokujesz ją kluczem z ukrytej części poziomu INDUSTRIAL.

1. Grind The Swordfish ..... Zlokalizuj halfpipe z rybami wiszącymi w jego środku Wyskocz z niego tak, aby zahaczyć o rurkę u góry. Przegrinduj w prawo. Dalej, przed rozgałęzieniem rury przeskocz na prawo, na kolejnego grinda. W ten oto sposób dostaniesz się w pobliże dużej ryby, a ostatni skok umożliwi Ci ślizg po niej. 1 punkt

2. Grind The Control Panel ..... Ponownie wal na szynę nad halfpipe'em, z którego korzystałeś przy ostatnim zadaniu. Podążaj tą samą drogą, tym razem jednak przy rozgałęzieniu przeskocz na lewo i walnij grinda na skrzynce z panelem kontrolnym. 2 punkty.

3. Grind Under The Choppers ..... W fabryce zlokalizuj maszynę, od której wychodzą dwa niebieskie taśmociągi. Przy pomocy quarterpipe'u wybij się na jeden z nich, zrób grinda i wskocz na maszynę. Obczaj w jakiej sekwencji pracują siekarki i walnij grinda na drugim pasie transmisyjnym (ten po prawej). Kwestia wyczucia, żeby przemknąć w odpowiednim momencie i nie zostać uderzonym. 1 punkt.

4. Choppers The Hard Way ..... Zaliczyłeś poprzednie zadanie? To masz teraz trudniejszą wersję maszyny pracują znacznie szybciej. Wyczucie musisz mieć idealne, żeby przemknąć pod nimi .. 3 punkty

5. Grind The Leaking Steam Pipes ..... Pogadaj z naukowcem w fabryce. Widzisz cienką rurę na ścianie obok kolejki (po lewej)? Z jednego jej miejsca wydobywa się para. Przegrinduj po nim, a para strzeli w innym, skieruj się więc tam i walnij ślizg. Operację powtórz za każdym razem, gdy pojawi się nowy obłok. Czas na wykonanie zadania będzie dodawany w miarę postępów. 3 punkty.

AIRFIELD

Ukryty obszar to swojego rodzaju park-editor. Aby go odblokować musisz mieć klucz z ukrytej części CIVIC CENTER. Jest tu jedno zadanie w trzech wariantach

1. Place And Trick On 6/8/10 Items ..... Znajdź drzwi z literką "B" nad nimi. Wjedź do hali i uaktywnij zielony "teleport". Otrzymasz 6 różnych obiektów do ustawienia i wyczesania na nich jednego ciągu trików (trzeba wcisnąć START i wybrać opcję Do Challenge). Później jest ich 8, a na końcu 10. Zgarniesz kolejno 1, 2 i 3 punkty.

MUSEUM

Ukryty obszar to egipska sala muzeum. Odblokujesz ją kluczem z ukrytej części MOVIE LOT

1. Tutejsze zadania nie powinny sprawić Ci trudności (nie ma ich dużo i są dość łatwe), więc ze względu na ograniczoną ilość miejsca postanowiłem darować sobie ich opis. Ogólnie akcja kręci się wokół statku Wikingów Aha! Wonder Grind to: "prawo, góra, trójkąt".

UKRYCI ZAWODNICY

Aby zdobyć ukrytych skaterów, trzeba zaliczyć wszystkie zadania w konkretnym levelu. Jaka postać została umieszczona w jakiej lokacji - wyjaśniam w krótkim tekście opisującym poszczególne poziomy.

Planet of the Apes

Witam! Przede wszystkim polecam granie bez opisu - PLANET OF THE APES nie jest specjalnie trudna, a osoby znające język angielski powinny poradzić sobie bez problemów. No, ale dla mniej cierpliwych jedziemy z drugą częścią opisu. ***RAQ***



wydawca ..... Visiware S.
gatunek ..... Przygodowa
liczba graczy 1
akcesoria ..... 1bl.

UNIVERSITY 2

Podejdź do panelu, wyceluj laser w szybę i rozwal ją. Strażnika, który przybiegnie również skasuj laserem. Pobiegnij w prawo i wejdź w jedyne otwarte drzwi. W laboratorium weź Medikit i użyj interkomu na ścianie. Szybko wybiegnij do holu i załatw naukowca zanim włączy alarm. Wejdź do pomieszczenia z którego wyszedł. Włącz panel na ścianie - znajdziesz się w drugim pokoju. Po rozmowie z Cornelisem wyjdź z pomieszczenia i idź do pokoju ze śpiącym strażnikiem Zabierz stąd kartę i otwórz nią drzwi.

PRISON

Biegnij w prawo, aż dotrzesz do panelu sterującego krzesłem elektrycznym. Przytrzymaj przycisk, aż się naładuje pasek natężenia prądu - uszkodzisz krzesło, co zaalarmuje strażnika z góry. Gdy przybiegnie i zacznie majstrować przy krzesełku, naciśnij przycisk i przytrzymaj, aż się małpiszon usmaży:) Wbiegnij po schodach na górę i weź kartę magnetyczną. Idź do miejsca w którym rozpoczynałeś level. Jest tam komputer. Użyj karty magnetycznej, a dowiesz się, że Jonah jest więziony w celi numer 1. Pamiętaj o wzięciu karty z komputera! Nim do niego pójdziesz, sprawdź celę numer 4 - znajdziesz Medikit. Po scence z Jonahem, zatargaj go na barkach prosto po schodach, do pierwszego pokoju po prawej stronie. Wczołgaj się w otwór który spowodował wybuch.

MILITARY BASE

Za rogiem jest Medikit. Wskocz w dziurę w podłodze. Znajdziesz tam śrubokręt oraz przejście zakryte kratką. Kopnij kratkę dwa razy i ładuj się do środka. Wyjdziesz koło schodów - wbiegnij po nich na górę. Najpierw otwórz śrubokrętem skrzynkę z bezpiecznikami, a następnie zrób nim zwarcie. Przejdź dalej i w pokoju weź czerwoną kartę z biurka. Uważając na ścigające Cię małpy - biegnij aż do pokoju z dziurą w suficie. Wespnij się tam. Zeskocz w dziurę i przepchnij szafę. Przy drzwiach użyj czerwonej karty. Połącz kable i włącz zasilanie. Zejdź w dół. Jest tu Medikit. Wjedź platformą na górę i po skrzyniach dostań się pod sufit. Wejdź po drabince i wciśnij czerwony przycisk. Podmuch powietrza poniesie Cię do góry Opuść się z kraty na podłogę i naciśnij zielony przycisk przy drzwiach.

FACTORY

Idź prosto, aż do pomieszczenia z potężną maszyną zgniatającą. Wyczekaj odpowiedni moment i wespnij się po drabince. Są tu dwaj strażnicy. W niszy po prawej jest Medikit. Znajdź przejście dalej, skręć w prawo i weź łom. Idź do pomieszczenia naprzeciwko. Zabij śpiącego strażnika i otwórz łomem skrzynię. Weź materiał wybuchowy. Wracaj do początku levelu i po drabinach dostań się na górne rusztowanie. Do komina maszyny wrzuć ładunek wybuchowy Wracaj do miejsca, gdzie maszyna uderzała w podłogę. Kopnij dwa razy w niebieską kratkę.

ARCHIVES 1

Zabij małpę i zabierz jej karabin plazmowy. Idź korytarzem w prawo do końca i weź truciznę. Wróć do pomieszczenia z szafami. Uważając na kamerę wespnij się na małą szafkę przy ścianie, z niej - na balkonik. Poczekaj aż robot otworzy drzwi, wejdź za nim i użyj na nim trucizny. Podejdź do panelu sterowania i za jego pomocą pokieruj robotem tak aby wjechał do pokoju strażników i wypuścił trujący gaz (naciskając "X"). Zostaw robota i ruszaj w dalszym kierunku. Zobaczysz, jak strażnik wchodzi do pokoju wklepując kod. Poczekaj chwilę i w momencie, gdy będzie wychodził, zaatakuj go i wbiegnij do pokoju. Przeczytaj tablicę ogłoszeń. Podejdź do śmietnika i weź czerwoną kartę magnetyczną. Włóż ją do komputera i wpisz kod: 25789. Wybierz opcję "Change pass access", zatwierdź przyciskiem "Format" i daj "Level 1 to 3". Nie zapomnij wziąć karty z komputera! Wróć do pokoju, gdzie jest panel sterowania robotem. Przejdź pomieszczenie dalej i wejdź na górę po drabince. Wykop kratkę i przeczołgaj się Na drzwiach użyj karty.

ARCHIVES 2

Uważając na kamerę, zejdź na dół. W pokoju z żółtą podłogą wejdź w niebieskie drzwi. Porozmawiaj ze śmiesznym człowieczkiem i ruszaj dalej Zabij małpę bijącą kobietę. Na biurku jest Medikit. Wejdź do biblioteki. Panna, którą uratowałeś rzuci Ci zwitek papieru z narysowaną mapką. Udaj się pomieszczenie dalej i weź kasetę wideo. Możesz ją wyświetlić w bibliotece. Jeśli słyszysz dziwne odgłosy - znaczy to, że na ogół zamknięte drzwi przy początku levelu otwierają się na chwilę (masz zaznaczone na mapce to miejsce). Wejdź tam. Z kwiatka wyjmij kartę i użyj jej przy windzie

ARCHIVES 3

Zabij dwóch strażników i idź w lewo. W pokoju kontrolnym, za pomocą panelu zniszcz karabinem maszynowym dwa czytniki dłoni przy drzwiach. Podejdź do komputera obsługującego kamery, przełącz widok na UV Mode i zapamiętaj zaznaczoną ścieżkę. Następnie wyłącz cały system obsługujący kamery (czerwony przycisk). Idź schodami na górę. Są tu granaty i Medikit. Idź do drzwi w których zniszczyłeś czytniki. Pójdź w lewo, przejdź zaznaczoną ścieżką i zejdź po drabince. Weź skaner łamiący kody do drzwi i ustaw temperaturę poniżej 10 stopni. Biegnij na drugą stronę Otwórz drzwi skanerem i weź Silver Part. Wyjdź drzwiami do hangaru

THE STATUE

Zeskocz w dziurę i idź prawą odnogą korytarza. Dojdziesz do pomieszczenia z latającym robotem (na razie nic nie możesz mu zrobić - tylko uciekać). Wejdź do wody, zanurkuj i płyń podwodnym korytarzem. Przełącz wszystkie cztery wajchy. Płyń z powrotem, przejdź przez czerwone drzwi i znajdziesz się w dużym, okrągłym pomieszczeniu. Biegnij na górę i włącz przycisk na największym panelu. Otworzy to czerwone drzwi. Biegnij tam - znajdziesz Medikit, snajperkę i kartę. Snajperką możesz rozwalić latające roboty. Wracaj się do miejsca w którym wskoczyłeś w dziurę (początek levelu). Idź teraz w drugą stronę Otwórz drzwi kartą.

PENTAGON 2

Idź w prawo do końca i zacznij schodzić po schodach, aż napotkasz drzwi. Wejdź w nie i pokręć się tam trochę Znajdziesz kartę, karabin, Medikit i dyktafon. Na dyktafonie nagraj przemówienie prezydenta i wracaj schodami na górę - do pomieszczenia z dwoma komputerami. Użyj tego z prawej, a gdy poprosi Cię o potwierdzenie głosu - użyj dyktafonu. Potem zejdź schodami na sam dół i otwórz drzwi kartą.

PENTAGON 3

Idź jedyną dostępną drogą, aż dojdziesz do dużego pomieszczenia z czterema panelami Po lewej stronie masz drzwi - wejdź tam. Przeczytaj notatkę, weź z szafki strzykawkę, z łóżka Medikit. Podejdź do jedynego włączonego panelu i użyj strzykawki. Po przejażdżce windą przekręć lampkę na ścianie po prawej stronie i wpisz kod 2278 - gaz zniknie Weź kartridż z hologramem z biurka. Wejdź w otwarte pomieszczenie i naciśnij czerwony guzik. SPIESZ SIĘ. Wróć windą na dół. Ze zniszczonego robota weź Magnetic Connector. Użyj go przy fioletowym polu siłowym. Przebiegnij przez most i włóż w drzwi przedmiot o nazwie Cube (jest w drugiej części Twojej kieszeni).



APE PALACE

Załatw śpiącego strażnika - ma snajperkę laserową. Idź do ogrodu. Przy maszcie z flagą znajdziesz korbę. Jest tu też Medikit. Przejdź przez bluszcz zwisający ze ściany i otwórz kratę korbą. Idź dalej, zabij naukowca i dwóch strażników Jeden z nich miał czerwoną kartę - weź ją W jednym z pokoi naciśnij przycisk na szafie z książkami i weź niebieską kartę Drzwi do pokoju sterowania laserami otwórz czerwoną kartą, a używając niebieskiej - deaktywuj je. Jest tu też Medikit i Energy Pack. Idź w miejsce, gdzie wyłączyłeś lasery i zabij strażnika. Wejdź w drzwi używając przycisku po prawej stronie.
THE END □

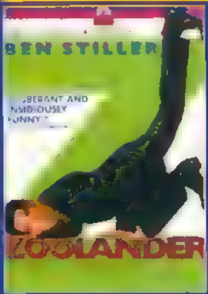
SEANS 20 Kącik DVD

myszoq@psxextreme.pl



[illegible] śmigam po Bułgarii, polując na tamtejsze... filmy oczywiście! Nie ma jak sobie zobaczyć jakąś ciekawą historię za trzy dolary o tym, jak pasterz wypasa owce, a drugi się czaił, żeby mu jedną ukraść... A poważnie - uciekam na wakacje, ale zdążyłem przygotować kilka tytułów do bieżącego "kącika". Koniecznie zobaczcie "Innych", bo film ma klimat. Co do powrotu aktorów, którzy kiedyś ostro rządzili - zdajcie się na własne upodobania, bo filmy same w sobie nie porywają. Ale jak ktoś ma sentyment do Redforda... (...) A w Stanach, kina szykują się na przyjęcie filmu "Red Dragon", czyli prequela "Milczenia Owiec". Pokazy przed finalnym montażem już się odbyły i różni ludzie z branży wyrażają się o nim bardzo pochlebnie. Doktor Lecter w najlepszej formie. Ciekawe kiedy u nas zobaczymy ten tytuł - pewnie na następne wakacje. Co ciekawe - ruszyła się też sprawa trzeciej części "Terminatora". Wiadomo, że głównym przeciwnikiem Arnolda będzie babka-robot, która potrafi zmieniać kształt, a nawet zniknąć. Powtórka kamuflażu z "Predatora"? Możliwe. Natomiast pewna jest informacja, że babkę do filmu wrzucono po to, by możliwe stały się baaardzo akrobatyczne, pełne finezji sceny walki. Coś mi to śmierdzi "Matrixem" i boję się, że średnio wgra się w klimat filmu, ale zobaczymy... (...) Tymczasem, u nas na DVD coraz więcej wydań ma opcję polskiego lektora i choć osobiście wolę słuchać naturalnych głosów aktorów, czytając napisy, to jednak jak najbardziej jestem za. (...) A co w naszych kinach? Na wrzesień polecam zobaczyć "Tożsamość Bourne'a" - remake, co remake, ale film ma kilka fajnych akcji i scen walki nakręconych z nastawieniem na realizm. A jak już koniecznie chcesz futurystycznych klimatów - warto wybrać się na "Raport Mniejszości". W końcu to Spielberg, i to w bardziej dynamicznym obrazie (scena z policjantami, czy wielkimi windami dają radę)! No, to [illegible] autobus odjedzie. [illegible] na ugadanie, ale tylko obłoku spalin, ghm, [illegible]

ZOOLANDER



Dystrybucja: ITI Home Video
Reżyseria: Ben Stiller
Występują: Ben Stiller, Owen Wilson, Christine Taylor, Milla Jovovich, Billy Zane
Dźwięk: Dolby Digital 5.1
Gatunek: komedia

Mocno reklamowany [illegible] Stiller i Owen Wilson (szczególnie ten drugi coraz lepiej sobie radzi w tym biznesie), w epizodzie Billy Zane i Milla Jovovich - czy są śmieszni? Jako same postaci w tym filmie - nawet tak. Jako scenariusz - zdecydowanie nie. Stiller gra tutaj Zoolandera, najbardziej rozchwytywanego modela z niecodzienną fryzurą (to takie afro dla białych?), który traci pozycję na rzecz Hansela (Owen), kolesia wyluzowanego, śmigającego na składanej hulajnodze. W efekcie tajnego spisku Zoolander ma zostać wykorzystany jako agent, który zabije Prezydenta Malezji. Nieoczekiwanie jednak rywale łączą siły, by przeciwstawić się złu. Niestety obaj są bezdennie głupi, całe życie dbając o wygląd, troszkę wyalienowali się z rzeczywistości (obsługiwanie komputera w ich wykonaniu prezentuje się tragicznie), ale... [illegible] się zastanawiam, czy będziesz w stanie przewidzieć dalszy rozwój fabuły. Scenariusz ma może dwie śmieszne sceny, dialogi zbyt często są [illegible] i najzwyczajniej w świecie film się nie sprawdza. Miał być z gatunku tych głupio-śmiesznych, ale został tylko pierwszy element. Za to dodatki ratują trochę sytuację. Jest tutaj 5 scen niewykorzystanych, opatrzonych komentarzem Stillera (szkoda, że nie ma [illegible]) [myq]

Ocena: 4

Dodatki: [illegible] reżysera, dwa skecze, spoty promocyjne, teledysk, alternatywna scena końcowa, galeria

OSTATNI BASTION / THE LAST CASTLE



Dystrybucja: Imperial
Reżyseria: Rod Lurie
Występują: Robert Redford, James Gandolfini, Mark Ruffalo, Steve Burton
Dźwięk: Dolby Digital 5.1
Gatunek: sensacyjny

[illegible]

Ocena: 6

Dodatki: [illegible]

INNI / THE OTHERS



Dystrybutor: Monolith
Reżyseria: Alejandro Amenabar
Występują: Nicole Kidman, Alakina Mann, James Bentley, Fionnula Flanagan, Elaine Cassidy
Dźwięk: Dolby Digital 5.1
Gatunek: thriller

Śmiało czytaj tę recenzję - nie zdradzę zakończenia, choć pewnie i tak większość z Was już je zna... Na nim opiera się moc tego filmu, co do tego nie ma wątpliwości. Czy zaskakuje? Jak najbardziej. Czy nie da się go przewidzieć? Kwestia wyczucia fabuły. A ta opowiada historię pewnej kobiety (Nicole Kidman świetnie sprawdza się jako ostra i niezwykle uporządkowana matka), której dzieci cierpią na rzadką chorobę - ich skóra wydziela niesamowicie silne toksyny pod wpływem promieni słonecznych (naprawdę istnieje takie zaburzenie u ludzi). Dlatego w ich domu zasłonięte są wszystkie okna, a drzwi pozamykane na klucz. Pewnego dnia Grace zatrudnia służbę... Następuje konfrontacja charakterów... i nie tylko. Klimat film ma niesamowity - wielki dom, zamglony staw, jesień, koniec II wojny św... Rewelacyjnie gra na emocjach widza - niby ujęcia są powolne, mało dynamiczne, a jednocześnie budują potężne napięcie. Straszą. Amenabar to bardzo zdolny reżyser i nic dziwnego, że robi obecnie karierę w Hollywood. Dodatki dość ciekawe, choć nie wykraczają poza standardy - można obejrzeć realizację zdjęć, jak wyglądał dom, można obczaić dwójkę najmłodszych aktorów (Alakina Mann i James Bentley), by przekonać się jak profesjonalnie podeszli do swoich ról. Warto się zainteresować. [myq]

Ocena: 8

Dodatki: [illegible] galeria fotosów

NEWS

■ 26 września ukaże się u nas na DVD film "The One" ("Tylko Jeden") z Jetem Li w roli głównej ("Romeo Musi Umrzeć", "Pocałunek Smoka"). Film akcji, z mocnym naciskiem na kopanie po ryjach i raczej komiksową fabułą, ale... No właśnie! Są w nim dwie sceny, które deklasują wszystko, co do tej pory widziałeś - z "Matrixem" na czele. Nowy wymiar walk, zwolnionego tempa i kopania fruwających w powietrzu przeciwników (HIV: toć to filmowe juggle!!! Dla mnie - rewelacja!). Warto zobaczyć. Dla pełnego obrazu sytuacji - te sceny to sekwencja początkowa i akcja z motocyklami. Resztę można sobie darować. [myq]

■ Obecnie w Stanach, co trochę dziwi, na liście najlepiej sprzedających się wydań DVD króluje "Resident Evil" - ponoć bardzo ciekawie dopracowano tam ową edycję. Zastanawiam się, jak to będzie "u nas". Na drugim miejscu jest "Collateral Damage" ("Na Własną Rękę"), czyli Schwarzenegger, który biega i wysadza terrorystów. W naszym kraju ten film powinien już się ukazać na DVD (12 września), więc każdy może sobie sprawdzić, co tak chętnie wypożyczają Amerykanie. Na "Residenta" za to trochę jeszcze poczekamy. Szkoda. [myq]

■ Już za dwa miesiące na płytkę DVD trafi u nas pierwsza część "Władcy Pierścieni", a tymczasem przedpremierowe zamówienia sięgnęły liczby 34 tysięcy!!! To dużo więcej niż np. "Gladiator", który w końcu bardzo dobrze się sprzedawał. Na płytce m.in.: niewykorzystane sceny, reportaż z planu, obszerny trailer drugiej części pt. "Dwie Wieże". I tu ciekawostka - ponoć jakieś tam stowarzyszenie w Ameryce wystąpiło o zmianę tytułu sequela! Że 11 wrzesień, złe skojarzenia i w ogóle. Na szczęście ktoś uświadomił ludkom zza Oceanu, że Tolkien nie mógł o tym wiedzieć (HIV: cholera go wie)... [myq]

■ W chwili gdy czytosz te słowa powinien być już dostępny na DVD film "Dziewczyna na urodziny". Reżyserią zajął się Jez Butterworth, zaś w głównych rolach występują Nicole Kidman, Ben Chaplin oraz Mathieu Kassovitz. Film opowiada o urzędniku bankowym, który za pośrednictwem Internetu "zamawia sobie kobietę". W jego domu pojawia się jednak tajemnicza Rosjanka wraz z jeszcze bardziej tajemniczymi "kuzynami"... Niezbyt rewelacyjne kino, ale jako sensacja na jeden wieczór nawet się sprawdza. [myq]

Materiały do "Kącika DVD" udostępnili:

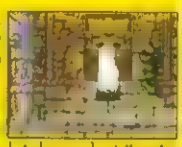
WROCŁAW

KĄCIK GBA 15

GAME BOY ADVANCE
PIGUŁA 'NIUSÓW'

Najnowsza część przygód Indianina Turoka pojawi się także na GBA. Nie będzie to jednak (o dziwo) kolejny FPS, lecz "metalslugopodobna", dwuwymiarowa strzelanina, pełna dinopodobnych bestii, świszczących nad głowami kul i krwi. Gracz będzie mógł wcielić się w rolę zwinnego, uzbrojonego po zęby Tal'seta bądź potężnego, potrafiącego dotrzeć w trudno dostępne miejsca Djunna i eksterminować przeciwników przy pomocy jednej z wielu dostępnych broni, m.in. miotacza ognia, shotguna, UZI, czy nawet wyrzutni rakiet. Nie zabraknie oczywiście trybu Multiplayer. Gra pojawi się już w tym miesiącu (USA), równolegle z wersją na "duże" platformy.☐ [KILu]

Znajdująca się w posiadaniu praw do SNK japońska firma PLAYMORE ogłosiła, iż pracuje nad "adwensową" wersją jednej z najlepszych arcade'owych strzelanin, METAL SLUG. Niestety, nie licząc podtytułu (SURVIVAL MISSION) nie są znane żadne szczegóły dotyczące tego przedsięwzięcia. Firma planuje też przenieść na PS2 i DC dwie ostatnie części znanej automatowej bijatyki 2D, THE KING OF FIGHTERS ☐ [KILu]



UBI SOFT ujawniło szczegóły na temat tworzonej przez MILAN STUDIO, "adwensowej" wersji TOMB RAIDER: THE PROPHERCY. W przeciwieństwie do poprzednich, znanych z GBC części, gdzie akcja obserwowana była z boku a nacisk położono na akcję, w nowym TR kamera umieszczona będzie nad planszą, co wg autorów zapewni wrażenia zbliżone do tych znanych z trójwymiarowego pierwowzoru. Duże, rozbudowane lavele przepełniać będą (oprócz przeciwników) interaktywne elementy: dźwignie, ruchome bloki skalne, kolce, ściany ognia, ukryte przejścia i sekrety... widać, iż celem autorów jest zrobienie gry jak najbardziej przypominającej klasycznego TOMB RAIDERa. W kwestii oprawy można powiedzieć jedno - jest dobrze. Z ciekawszych rzeczy, Milan chwali się efektami przezroczystości i dynamicznie zmieniającą się muzyką. Gra trafi na rynek w listopadzie.☐ [KILu]

SQUARE opublikowało swoje plany wydawnicze dotyczące GBA. I tak prawdopodobnie jeszcze w tym roku Japończycy dostaną kieszonkową wersję FINAL FANTASY TACTICS i bliżej nie określoną przygodówkę z udziałem Chocobosów, natomiast w 2003 na (niestety wciąż japoński) rynek trafi SEIKEN DENSETSU - znana u nas jako SECRET OF MANA, oraz zupełnie nowy erpeg, FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLE. Ze szczegółów wiadomo jedynie, iż niektóre z wymienionych gier (m.in. FF) współpracować będą z kablem łączącym GBA z GCN.☐ [KILu]



E-Reader, czyli podłączany do GBA czytnik specjalnych kart, o którym wspominaliśmy w PSX#51, na amerykański rynek trafi już 16 września. W tym samym czasie wydana zostanie też seria kart zawierających... klasyczne gry z automatów i NES-a. W pierwszym rzucie znajdą się takie tytuły, jak Baloon Fight, Donkey Kong Jr., Excitebike, Pinball i Tennis, każdy w cenie 4.95USD. Sam E-Reader kosztować ma natomiast niespełna 40 dolarów, a w pudełku oprócz samego urządzenia kupujący znajdzie po jednej grze z NES-a i konsolki Game&Watch (kojarzycie radzieckie "jajeczka"?), trzy specjalne E-Cardy z Pokemonami i kartę Animal Crossing, która przyda się posiadaczom gamecube'owej wersji tej gry.☐ [KILu]

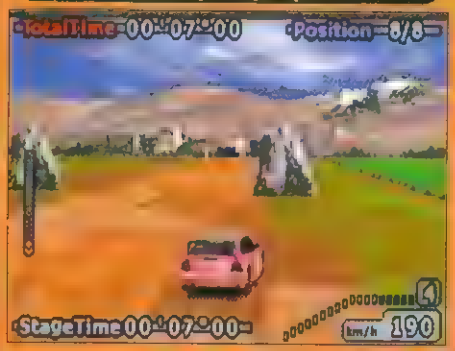


VISUAL IMPACT (MotoGP) pracuje nad kieszonkową wersją świetnego, arcade'owego snowboardu od EA, tj. SSX TRICKY. Specjalnie z myślą o tej grze powstał engine generujący trójwymiarowe, oteksturowane otoczenie, po którym poruszają się (niestety) prerenderowani zawodnicy. Gra - co widać na screenach - jest we wczesnym stadium developingu, jednak producent zapewnia, iż wszystkie niedoróbki do czasu premiery (listopad) zostaną usunięte. W finalnej wersji znajdzie się większość znanych z pierwowzoru trybów i tras, zagadką pozostaje jedynie grywalność...☐ [KILu]



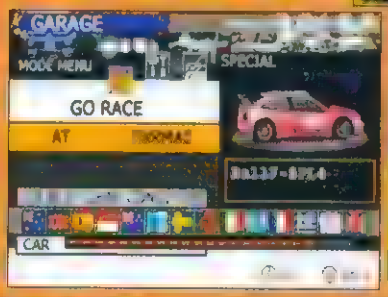
ACTIVISION pokazało pierwsze screeny z sequela pierwszego udanego FPP na GBA - DOOMa. Gra korzystać będzie z zupełnie nowego, użytego też w DUKE NUKEM ADVANCE i THE RECRUIT engine'u, dzięki czemu - jak zapewnia developer (TORUS) - zniknąć zwolnienia animacji znane z poprzedniej części. Gra ukaże się pod koniec roku i będzie wierną konwersją z PC.☐ [KILu]

GT ADVANCE 2
Arcade po wybojach



Stworzona przez mało znany wówczas zespół MTO, ADVANCE GTA była jedną z pierwszych gier na GBA, a mimo to wciąż znajduje się w czołówce "adwensowych" wyścigów. Zawdzięcza to dopracowanemu sterowaniu, sporej żywotności i pokładom rajcowności, którymi wspomniany tytuł wręcz ocieka. Wszystko to i jeszcze więcej znajdziemy w nowym produkcie MTO. GT ADV. 2: RALLY RACING. Jak sama nazwa wskazuje, tym razem mamy do czynienia z rajdem, widać jednak, iż gra działa na tym samym, lekko zmodyfikowanym "silniku" - jedyną zauważalną (i wnoszącą wiele do rozgrywki) nowością są wyboje. System jazdy siłą rzeczy stał się bardziej poślizgowy, wciąż jednak jest to czyste, dające ogromną satysfakcję arcade. Oprócz podstawowego trybu Rally (14 kolejnych rajdów, wyścigi z przeciwnikami) i standardowych Single Race, Time Trial, gra oferuje możliwość zdobycia licencji rajdowej, jest też bonusowy tryb Co-Driver (jesteś pilotem, wciskając odpowiednie klawisze informujesz kierowcę, gdzie ma jechać:) i niezwykle wciągający, niestety wymagający dwóch kopii gry, Multiplayer. Tym razem nie zabrakło też opcji Save. Oprawa nie pozostawia wiele do życzenia - grafika jest stosunkowo prosta, ale bardzo ostra i - co równie ważne - płynna, cieszą smaczki w rodzaju przezroczystego pyłu za autem czy ognia wydobywającego się z rury wydechowej. Jeśl





więc przed fajerwerkami graficznymi stawiasz grywalność, nie wahaj się - RALLY RACING jest grą dla Ciebie.☐ [KILu]

GAME BOY ADVANCE **WERDYKT** TNQ WYŚCIG

7 8 8

system jazdy | zbyt podobna do Adv GTA

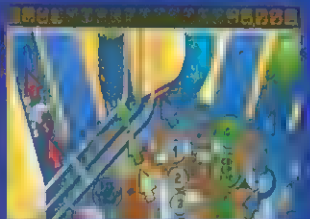
PERYFERIA: [illegible]

8

Pinball Challenge Deluxe

W to się grało!

Po co pisać nową grę, skoro znacznie mniejszym nakładem środków można osiągnąć lepszy efekt? Z takiego założenia wyszedł młody team BINARY NINE, odpowiedzialny za konwersję dwóch doskonałych fliperów DIGITAL ILLUSIONS PINBALL DREAMS ('93) i jego kontynuacji, PINBALL FANTASIES ('94). PINBALL CHALLENGE DELUXE zawiera wszystkie 8 stołów z obu amigowych klasyków, przeniesionych bezpośrednio z gier w wersji AGA (256 kolorów). Jedyna różnica w stosunku do pierwowzoru jest wielkość pokazywanego w danej chwili wycinka stołu - o ile na Amidze [illegible] wszystkich kierunkach (co oczywiście



GAME BOY ADVANCE **WERDYKT** UBI SOFT FLIPER

8 8 9

klimat "budy z [illegible] to tylko pinball dram" | [illegible]

PERYFERIA: [illegible]

8+

DUKE NUKEM ADVANCE

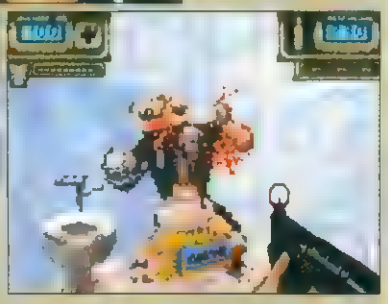
Umarł król, niech żyje... Książę?

Przyznam, iż każdą kolejną grę FPP na GBA przyjmuję z coraz większą rezerwą. Owszem, lubię postrzelać, ale taki wysyp gier z gatunku, który od zawsze był zaniedbywany na konsolach i niezbyt do nich pasuje wydaje się co najmniej dziwny. Nieco inaczej było z DUKE NUKEM ADVANCE - gra ta, zapowiedziana ponad rok temu, z pewnością nie dawała spać niejednemu posiadaczowi zabawki NINTENDO. Niestety ze względu na wiek typowego posiadacza GBA wiele mocniejszych akcentów znanych z pecetowego pierwowzoru wycięto, inne ograniczono do minimum. Jednak to, co zostało, stanowi nie lada kąsek dla każdego fana FPS - jest świetna, bardzo jasna i ociekająca szczegółami grafika interaktywne otoczenie, są wymyślni (choć kiepsko animowani) przeciwnicy z niezłym jak na możliwości



GBA SI, zróżnicowane bronie (wśród nich znane z PC "zmniejszacz" i zamrazacz) i zaprojektowane z głową, rozległe plansze. Nie zabrakło też Multiplayera i opcji Save (5 slotów). Niezbyt pozytywne odczucia budzą jedynie wszelkie odgłosy, w tym, niestety, speeche - Come get Some! - naszego hiroła (na słuchawkach jest lepiej), doskwiera też brak muzyki podczas gry. Cieszą za to takie detale, jak możliwość skakania (naprawdę się przydaje!) czy patrzenia w górę/dół. (...) Podsumowując o ile DUKE NUKEM 3D był dla gatunku FPP tym, czym PlayStation dla konsol, tak DUKE NUKEM ADVANCE jest "tylko" kolejną, powstałą w toku ewolucji pseudotrójwymiarową strzelaniną na GBA. Cholernie dobrą strzelaniną.☐ [KILu]







GAME BOY ADVANCE WERDYKT

9 6 8 **9-**

zupełnie nowy Duke | design niektórych lev.

PERYFERIA: 1-4 GRACZY (1 CART. 1 GRA)



ich dostrzec, uważam wręcz, iż gra postarzała się bardzo niewielkim stopniu (o ile w ogóle) i ze względu na bardzo wysoką grywalność powinna spodobać się każdemu. Pozycja obowiązkowa dla Graczy wspominających z łezką w oku czasy świetności maszynek 16-bitowych.☐ [KILu]

nie jest wadą). Również dźwiękom nie można niczego zarzucić, gdyż podobnie jak cała reszta zostały przeniesione bezpośrednio z Amigi na małym głośniczku GBA brzmią nieźle. Nie zapomniano oczywiście o opcji Save, dzięki czemu nie musimy się martwić, że po wyłączeniu konsolki stracimy nasze rekordy. Wady? Jako człowiek, który przed Amigą zjadł zęby nie jestem w stanie



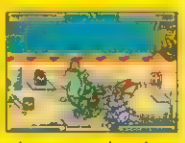
GAME BOY ADVANCE
PIGUŁA 'NIUSÓW'



THQ, niezadowolone z efektu jaki osiągnął HOT-GEN tworząc JEDI POWER BATTLES, do tworzenia kolejnej gry ze świata "Gwiezdnych Wojen" zaangażowało zupełnie nowy team, HELIXE (SCOOBY DOO THE MOVIE). SW EPISODE II: NEW DROID ARMY to - podobnie jak JPB - chodzona siekanina z bardzo ładną grafiką w rzucie izometrycznym i w pełni trójwymiarowymi postaciami. Gra zawierać będzie 20 przepełnionych akcją poziomów i trafi na rynek w listopadzie.☐ [KILu]



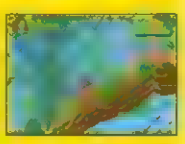
Nad sequelem innego świetnego FPS-a pracuje CRAWFISH INTERACTIVE. W grze ECKS VS SEVER 2, bo o niej mowa, nie uświadczymy rewolucyjnych zmian, w kwestii rozgrywki widać jednak pewien postęp. Misje Ecks i Sever znów będą ze sobą powiązane, jednak nie w takim stopniu, jak w prequelu, dzięki czemu możemy liczyć na ich większe zróżnicowanie. Nowością będzie też konieczność rozmawiania z kluczowymi postaciami, możliwość pływania, wspinania się, rozglądania we wszystkich kierunkach i precyzyjnego celowania. Dojdą też nowe bronie, gadżety i przeciwnicy (dobermany rulez;). Premiera już w październiku.☐ [KILu]



WAY FORWARD TECHNOLOGIES tworzy dla INFOGRAMES grę pt. GODZILLA DOMINATION - nietypową bijatykę z "zawodnikami" wyjętymi żywcem z japońskich filmów o wielkim jaszczurze, zasadami przywodzącą na myśl SUPER SMASH BROS. Zadanie jest proste - po wybraniu jednego z sześciu gadów (Rodan, Mothra, Mecha-godzilla i inne) Gracz będzie musiał stawić czoła czterem innym bestiom, przy okazji demolując znajdujące się kilkadziesiąt metrów niżej miasto. GD zawierać będzie tryb Multiplayer wymagający tylko jednej kopii gry i pojawi się na rynku w październiku.☐ [KILu]



UNIVERSAL poinformowało, iż gamecube'owa wersja CRASHa (port z PS2) zawierać będzie bonusową mini-grę przeznaczoną dla posiadaczy GBA. Po zlinkowaniu konsol i odczekaniu 20 sekund do pamięci kieszonkowej załadowana zostanie CRASH BLAST - prosta gierka typu "celowniczek" polegająca na strzelaniu jabłkami do pojawiających się tarcz z wizerunkami przeciwników. Gra posiadać ma tryb Multiplayer, w którym kluczem do zwycięstwa będzie zdobycie większej ilości punktów.☐ [KILu]



DIGITAL ECLIPSE przygotowuje sequel jednej z najlepiej sprzedających się gier z GBC (750 tys. kopii jednego dnia!), DISNEY'S TARZAN. Będzie to dynamiczny platformer 2D wzorowany na "człowieku-małpie" z PSX, w którym grafikę 3D zastąpią piękne, ręcznie rysowane tła. TARZAN: RETURN TO THE JUNGLE trafi do sklepów w listopadzie.☐ [KILu]





Na koniec pierwsze screeny z dwóch świetnie się zapowiadających zręcznościówek - SONIC ADVANCE 2 i THPS4... [KILu]

REVOLUTION SOFTWARE ujawniło rąbka tajemnicy odnośnie prac nad drugą częścią świetnej przygodówki na GBA (i nie tylko:) - BROKEN SWORD 2: THE SMOKING MIRROR. Team REVOLUTION pracuje przede wszystkim nad ulepszeniem (ułatwieniem?) systemu sterowania oraz kompresją animacji, bo jak zapewnia - w drugiej części znajdziemy ich znacznie więcej, niż w "jedynce". [skizo]

Już w listopadzie na rynek zawita paczuszka z kolekcją najlepszego eRPGa SEGI, a mianowicie PHANTASY STAR. W pakiecie znajdą się 3 części tej kultowej serii (której kariera rozpoczęła się wraz z 8-bitową Sega Master System, później Genesis i Dreamcast):

Phantasy Star - As Alis Landale;
Phantasy Star II - The planet Mota;
Phantasy Star III - Dark Forces.

Do pełni szczęścia zabraknie części IV, która być może pojawi się jako osobna gra. Każda z trzech części będzie posiadała dwie wersje: oryginalną i "ulepszoną";). [skizo]

Kolejna plotka, tym razem związana z kultową serią RPG - FINAL FANTASY III. Jak donosi japońskie czasopismo V-Jump, SQUARE pracuje nad konwersją tej gry dla GBA. Dotychczas trzecia część FF ukazała się wyłącznie na konkurencyjnego handhelda - WonderSwan Color i nie opuściła granic Japonii. Czy plotki zostaną potwierdzone? Redakcja V-Jump zapewnia, że w następnym numerze poda więcej konkretów. [skizo]

Kącik sportowy 31



Aloha! Dziwny humor mnie dopadł - może to już pierwsze podmuchy jesiennego wiatru, nie wiem. Nasze 'piłkarzyki' dostosowały się do nastroju, rozgrywając z Belgią mecz tak samo cudowny, jak cały PZPN. Z taką grą to ja się poważnie zastanawiam, czy warto jechać do San Marino... No, ale nic, może to tylko "zasłona dymna" (tiaaa:), może w tegorocznych meczach z "pastuszkami" zdobędziemy komplet sześciu punktów i będę miał powód, by znów napić się piwa. Ruszyła ekstraklasa! Pierwsze kolejki trochę bez wyrazu, nie ma zdecydowanego faworyta i... dobrze! Im bardziej wyrównany poziom, tym więcej emocji, szkoda jeno, że ten poziom jaki jest - sami wiecie. W "Kąciku..." tym razem sporo materiałów zdobytych za sprawą naszych rodzimych komentatorów (na Mudiaiu dali radę, że hej!), wrzucam też kilka kolejnych informacji odnośnie PES2 oraz Ligi ISS-a. Przy okazji apeluję - tudzieąs, piszcie listy, piszcie co się Wam podoba, co nie, co chcielibyście dodać/wyrzucić. Te dwie strony są przecież dla Was. Ja tymczasem idę się pakować, ECTS czeka (zrobimy największą trzodę od czasów zburzenia Rzymu, jak na Polaków przystało). Aloha! [shiva]

PS: Ponownie zachęcam do odwiedzania strony: http://www.lesproprx.pl gdzie znajduje się mnóstwo [illegible] KONAMI spod znaku ISS-a. Szkoda tylko, że ostatnio chłopaki coś marnie nadążają z aktualizacją.

Kontakt: shiva@pesextreme.pl, 0800 454 766, listownie na adres Redakcji z dopiskiem "Kącik sportowy"

Thanks to: Batwanek, [illegible] Demon, gdyby to zrobił czarno widzę przyszłość naszego kraju, Kobra, Babe, Jagoda, Adam Pietara, Borsuk, Pingwin, Bazak, Ania Wołkowska, składy powinny być OK, zajrzyj, [illegible] jeszcze raz na stronę, Mimek, Kapitan, Gloo (stary, z taką kisną ;)

POWIEDZONKA KOMENTATORÓW

Wracają na łamy "Kącika..." te ciekawsze teksty wypowiane bez ładu i składu przez naszych kochanych, rodzimych komentatorów sportowych. Nie próżnowali ostatnimi czasy, więc pojawiły się nowe materiały - szczególne podziękowania dla pana Cyrankiewicza, którego komentarz sprowadza się głównie do wymieniania [illegible] wszystkich zawodników (z reguły brzmi źle) i tekstów typu: "bardzo podoba mi się ten numerek z numerem szóstym". [...] Jeśli ktoś ma jeszcze coś ciekawego - uderzajcie na mój mail, SMS bądź piszcie listownie na adres Redakcji z wiadomym dopiskiem. [shiva]

- "Brawo, bo uderzenie piłki w miejsce, które dla mężczyzny nigdy nie jest przyjemne" - Waldemar Cyrankiewicz, spiker

- "Pogoń chciała wygrać, by [illegible] ligi" - Henryk Urbas, Program I PR

- "Najmiarodajszy komentator to trener Pogoni Leszek Jeziorski, który na plecach trenera bramkarzy uciekał z boiska, bo nie można było przejść przez kałuże" - Andrzej Janisz, Program I PR

- "Nasi piłkarze [illegible]" - Dariusz Szpakowski, TVP

- "Trzeciak strzelił gola po indywidualnej akcji całej drużyny" - Dariusz Szpakowski, TVP

- "Poczekajmy, bo piłka stanęła Wichniarkowi" - Dariusz Szpakowski, TVP

- "To [illegible] rezerwowych" - Dariusz Szpakowski

- "Konfuzja, ale interwencja masarza nie jest jednak niezbędna" - TVN

- "Strzelił chorzowianin, choć ten przymiotnik dotyczy tylko przynależności [illegible] Surmy, który mieszka w Krakowie" - Andrzej Zydorowicz, TVP

- "Dzisiaj ich armaty nie są zbyt dobrze ustawione" - Bohdan Tomaszewski, TVP

- "[illegible], że codziennie [illegible]" - Jacek Janca, TVP

- "[illegible]" - Jacek Janca, TVP

- "I usiadł, jak to mówią piłkarze, na tyłku" - Jan Tomaszewski, TVP

- "Tak zwani Europu będzie losowano na samym końcu" - Dariusz Szpakowski, TVP

- "[illegible]" - Mirosław Szewczewicz, TVP

- "[illegible]" - Hubert Kwinta, TVP Poznań

- "[illegible]" - Merkury

- "Dobry, szybki technicznie" - Tomasz Zimoch, Program I PR

LIGA ISS-A

Po przerwie wakacyjnej ruszy ponownie śląska Liga ISS-a. Wszystkich zainteresowanych informuję, że czwarte spotkanie odbędzie się **6 Października** (niedziela) - jeśli ktoś ma jakieś pytania bądź sugestie niechaj uderza na mój numer telefonu/maila. Przypominam, że sporo meczy jest zaległych, z racji iż część ekipy nie stawiła się ostatnio, mam więc nadzieję, że tym razem będzie komplet - gdyby ktoś nie mógł się pojawić 6-go, proszę wcześniej o sygnał.

W zasadzie o zwycięstwo walczyć już będzie tylko pierwsza dziesiątka (no, może jedenastka), bo później różnice punktowe są raczej zbyt wyraźne. W przyszłym numerze postaram się wrzucić kilka ciekawostek, wykresów i statystyk, juz po rozegraniu kilku kolejnych kolejek. Tymczasem znikam.

MEMORKI I PADY

Pady powędrują tym razem do: Pawła Wojdery z Łodzi, Mateusza Mularczyka z Słupska, Wojtka Chciuka z Bolesławkowic

KOSZ ZA KOSZ

Tegorocznie bożonarodzeniowego roku przynieśmy nam przede wszystkim kontynuacje dobrze znanych serii. Jedynie całkowicie nową produkcją na rynku w tych klimatach będzie NBA STARTING FIVE, przy czym tak naprawdę gra stanowi tylko kontynuację baskeciaka zamkniętego wcześniej pod nazwą NBA SHOOTOUT (ostatnie tak średniego, że musieli się pieskowość zmianą tytułu). Ewelyi, w walce o prymat zdzierżą wezmą trzy tytuły: NBA LIVE 2003 (EA SPORTS), NBA '03 (SEGA) oraz NBA INSIDE DRIVE 2003 (MICROSOFT). Zacznijmy od tej pierwszej.



Nie liczcie na przełomowe zmiany. Uaktualniono jedynie statystyki, troszeczkę poddopięto wizualkę, usprawniono silnik. Przymierzałem się w wersji na PS2, bo NBA LIVE 2003 ukaże się już na wszystkie trzy Next Geny i przykładowa edycja na X-a może okazać się najlepszą wyjściową korzystówką na konsoli. Brakuje mi to jednak jakiegoś pokaźnego ulepszenia rozgrywki - to wciąż to samo, co dobrych kilka lat temu EA serwowało na działce PSX'a. Wciąż te same schematy w ataku i obronie, wciąż niedoskonały system podań, wciąż nuda na boisku. Przynajmniej takie można odnieść pierwsze wrażenie po szczypcach w wersji beta.



Tymczasem NBA 2K3, która także wbije się na wszystkie trzy najnowsze konsole (w październiku, dokładnie jak NBA LIVE 2003), wpadła troszeczkę w syndrom produktów EA SPORTS. Wypuszczając rok rocznie nowe wersje (te będzie już czwartą z serii zapoczątkowanej na DoCa), SEGA może przedobrzyć!... abym się tutaj mylił. NBA 2K2 (DC, PS2, Xbox, GC) na razie bezkonkurencyjnie rządzi na rynku, kontynuacja nie zaszkodzi, a czy na lepsze - to nie okaże już zobaczymy.

Tymczasem zdecydowanie najbardziej świeżą produkcją jest NBA INSIDE DRIVE 2003, w formie exclusive'u na sprzęt Billa. Poprzednia część (też Xbox) była całkiem miłym tytułem, a edycja 2003 wprowadza cały szereg zmian i usprawnień. Po pierwsze silnik gry napisano od nowa. Po drugie całkowicie zmieniono animację, korzystając z nowej sesji Motion Capture. Po trzecie nowy komentarz (bolączka wersji 2002). I wreszcie po czwarte - premiera w październiku. Dla fanów kosza miesiąc ten będzie więc... tum tu rum tum?



PRO EVOLUTION SOCCER 2

Najnowsze wieści z obozu KONAMI dotyczące europejskiej wersji cudownego WINNING ELEVEN 6 potwierdzają wcześniej ustaloną datę premiery - gra ukaże się w sklepach Starego Kontynentu 8 listopada. Niektóre serwisy internetowe przyjmują zamówienia przedpremierowe mają wstawioną datę 11 października, ale dużo bardziej prawdopodobna jest właśnie ta pierwsza. KCET ma nadzieję, że drugą część gry pobije rekord sprzedaży "jedynki", której do tej pory rozeszło się już blisko 480 tys. kopii. W listach dużo próśb o wyszczególnienie wszystkich zmian w stosunku do WE6/PES, więc zebrałem wszystko w jedną zgrabną całość i zamieszczam poniżej najważniejsze rzeczy:

- całkowicie nowy, angielski komentarz. Koniec z durnymi tekstami Butchera i Jonesa, wciąż nie wiadomo jednak kto lub kto [illegible]!

- sponsorem angielska firma UMBRO, a nie Adidas występujący w japońskim WE6

- trzy nowe formy dryblingu, wykonywane przy użyciu kombinacji dwóch przycisków

- prędkość gry nieco mniejsza niż w WE6, ale blisko 25% większa niż w PES

- trzy dywizje w Master League, możliwość wypożyczenia piłkarzy bez transferu definitywnego

- konieczność "utrzymywania" zawodników i płacenia im za grę w sezonie (Master League)

- możliwość tworzenia nowych strojów, a także umieszczanie emblematów klubowych na spodenkach i koszulkach

- większy indywidualizm najbardziej znanych piłkarzy (zwody, sposób poruszania się z piłką)

- wszystkie stadiony z japońskiego WE6 plus starsze z PES

- podciągnięta grafika, co głównie odbija się na wyglądzie zawodników (lepsze tekstury)

- poprawione AI zawodników - częściej wychodzą na wolne pozycje, są bardziej ruchliwi, szukają podań.

Informuję tylko, że rubryka jest jak najbardziej aktualna i jej brak w ostatnim numerze związany był po prostu z brakiem odpowiednich zgłoszeń. Pamiętajcie, że chcąc by Wasze ogłoszenie znalazło się tutaj, musicie przesłać swoje dane wraz z numerem telefonu kontaktowego i informację, w jakie gry chcecie zagrać. Czekam.

LISTY

T...] Nawiązując do tekstu o idealnej piłce nożnej, tak sobie myślę, że gdyby w dowolnej grze znalazło się wszystko to, co było przytoczone w ów tekście [shi: patrz "Kącik..." miesiąc temu], to tak naprawdę piłka ta byłaby kompletnie niegrywalna! Przecież tu nie chodzi o upakowanie jak największej liczby typowo piłkarskich smaczków, a wyłącznie o nietuzinkową rozgrywkę! Za co kochamy ISS-y? Właśnie za system gry - trochę symulacji, trochę zręcznościowego podejścia, trochę tego i trochę tamtego:). Gdyby nagle zrobić z ISS-a tytuł napakowany pierdołami typu "kibic z trąbką na trybunie", na którego w przerwie najeżdża kamera, to raz, że szybko by się patent znudził, a dwa - jak to ma wpływ na przyjemność z trzaskania...? Moim zdaniem programiści powinni szukać udoskonaleń i nowych rozwiązań nie w kwestiach wizualnych (choć to też), ale właśnie skupić się na rozgrywce - dopracować element rozprowadzania akcji, strzałów, zwiększyć inteligencję zawodników itd. Tymczasem jak patrzę na zapowiedź WINNING ELEVEN 7 to już widać, że goście z KONAMI największą uwagę przykładają do nowego engine'u i ilus-tam poligonów więcej na piłkarzu. Gulp! [...] Ramirez, e-mail



Przeczytałem ten list dwa razy naprzemian się z tego mocniejszego i przyznaję rację. W grze wideo nie chodzi o otoczkę (ważną, ale nie najważniejszą) tylko o rączność płynącą z zabawy. Z ciekawością odpaliłem ostatnio wiekowego ISS-a na konsolce SNES - rzut izometryczny, drętwa animacja, grafika wyglądająca dziś co najmniej śmiesznie. I, nie wiedzieć kiedy i jak, zeszło mi z tym tytułem dobrych kilka godzin. Podobnie jest zresztą np. z ISS PRO 98 (PSX), w którego po dziś dzień grywam z sentymentu - produkcja jest tak banalna, ma tyle niedociągnięć, a jednak sprawia kupę frajdy z każdej strzelonej (zwykle w ten sam sposób) bramki. Nie znaczy to jednak wcale, że ogólne zmiany i usprawnienia nie są potrzebne, bo to byłby nonsens. Byle były robione z głową i nie na siłę.

T...] O co chodzi z tym angielskim patchem do WINNING ELEVEN 6? Czy zmienia on wszystkie japońskie krzaczki na ogólnie zrozumiałe teksty??? Jak to możliwe i czy przetłumaczone są też statystyki oraz nazwiska zawodników? Pytałem u mnie na giełdzie, ale nikt nic nie wie i sprzedawcy mnie wyśmiali. Ponawiam pytanie, o co chodzi? [...]" Michał, e-mail



Ech, przecież pisałem miesiąc temu dokładnie, co i jak - jest w Internecie dostępny specjalny plik podmieniający wszystkie krzaczki na angielski, tylko że wiąże się to z posiadaniem pirackiej kopii, a o takich tutaj rozmawiać nie mam ani ochoty, ani potrzeby. Odpowiadając zaś na drugą część pytania - nie wiem, bo nie grałem na "angielskiej" wersji WE6, z tego jednak co słyszałem to przetłumaczone są tylko poszczególne Menusy, nazwiska zawodników i całą resztę trzeba już sobie wstukać samemu, za pomocą opcji Edit (i to już jest do zrobienia na oryginale, w Sieci są nawet pliki Save updatujące wszystkie drużyny).

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Tem tu rum tum! Zgodnie z obietnicą, że co jakiś czas będę wrzucał 'update' rekordów do drugiej części HAWKa, poniżej zamieszczam aktualne zestawienie rekordów. W ciągu ostatnich trzech miesięcy dotarło kilka nowych taśm z całkiem niezłymi wynikami i chciałbym osoby za nie odpowiedzialne tu i teraz nagrodzić. Pady i Memorki wędrują po pierwsze primo do Jakuba Kowalczyka z Oleśnicy i po drugie primo do Mateusza Gały ze stolicy (rym niezamierzony). Chłopaki wpisali się w kilku miejscach, co ładnie widać w tabelce poniżej. Jednocześnie informuję, że w przyszłym numerze rekordów z THPS2 na bank nie będzie (nie mam miejsca) i pojawią się dopiero wtedy, gdy nadesłane zostanie kilka interesujących przesyłek/wyników. Tak więc... do dzieła. Na koniec mała uwaga do szarpiących w wersji na DeCe - tak, możecie też podsyłać swoje wyniki.

Rekordy za "całość"		
THE HANGAR	8.900.048	Jakub Kowalczyk, Oleśnica
SCHOOL II	5,893,014	Jakub Bławat, Kraków
MARSEILLE	9,190,196	Robert "Emo" Emerla, Chełm
NY CITY	6,999,375	Wiktor "Vicko" Olkuski, Czeladź
VENICE BEACH	5,432,571	Robert "Emo" Emerla, Chełm
SKATESTREET	9,020,168	Jakub Kowalczyk, Oleśnica
PHILADELPHIA	4,942,346	Robert "Emo" Emerla, Chełm
THE BULLRING	4,448,997	Krzysztof "REX" Piowczyk, Katowice
HOPPER DROP	2,579,670	Mateusz Gała, Warszawa
SKATE HEAVEN	12,281,275	Damian "Grzybo" Grzybek, Cieszyn

Rekord za jeden trik		
THE HANGAR	7,483,397	Wiktor "Vicko" Olkuski, Czeladź
SCHOOL II	2,920,428	Jakub Bławat, Kraków
MARSEILLE	4,511,745	Robert "Emo" Emerla, Chełm
NY CITY	5,102,590	Jakub Kowalczyk, Olesnica
VENICE BEACH	3,598m400	Mateusz Gała, Warszawa
SKATESTREET	5,365,387	Robert "Emo" Emerla, Chełm
PHILADELPHIA	1,917,234	Robert "Emo" Emerla, Chełm
THE BULLRING	3,100,800	Jakub Kowalczyk, Oleśnica
HOPPER DROP	1,900,687	Mateusz Gała, Warszawa
SKATE HEAVEN	4,421,461	Damian "Grzybo" Grzybek, Cieszyn

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Boom! Tak się czasami zastanawiam, jak długo cieszyć się jeszcze będzie zainteresowaniem z Waszej strony rubryka poświęcona THPS3. Czwarta część tej deseczki zmierza na wszystkie trzy Next-Geny w tempie błyskawicy i za niespełna dwa miesiące powinniśmy już w nią trzaskać, co mówiąc szczerze jakoś średnio mnie kręci (chyba, że wprowadzą naprawdę przełomowe zmiany). Tymczasem do Redakcji napłynęło kilka nowych taśm z rekordami - część wywaliłem z urzędu, bo albo nie był nagrany przejazd, albo jakość nagrania była z gatunku "co to jest?", pozostałe z kolei uwzględniłem w poniższej tabelce. Tym razem wpisali się: Arek Tomczyk i Tomek Jagoda. Aha! Zaznaczajcie w każdej przesyłce, jaką nagrodę wolelibyście otrzymać: Memorkę czy pada, bo tak przyznaję według własnego "widzimisię" i czasami piszecie mi potem, że bardziej przydałaby się Wam np. karta pamięci zamiast pada. Boom!

Rekordy za "całość"		
FOUNDRY	15.630,345	Maciek Witkowski, Starg. Szczeciński
LOS ANGELES	16.032,095	Grzegorz "Grego" Kuchnia, Nowy Sącz
RIO DE JANEIRO	42,890.568	Arek Tomczyk, Wołomin
SUBURBIA	17,994,451	Maciek Witkowski, Starg. Szczeciński
SKATER ISLAND	16,680,363	Dariusz "Zorro" Wróblewski, Chełm
AIRPORT	25.479,900	Grzegorz "Grego" Kuchnia, Nowy Sącz
CANADA	19,050,201	Adam "Topola" Topolski, Warszawa
TOKYO	21,086,438	Dariusz "Zorro" Wróblewski, Chełm
DOWNHILL	11,120,540	Adam "Topola" Topolski, Warszawa

Rekord za jeden trik		
FOUNDRY	11.879,285	Maciek Witkowski, Starg. Szczeciński
LOS ANGELES	12,500,680	Tomek "Jog" Jagoda, Szczecin
RIO DE JANEIRO	25.482,933	Grzegorz "Grego" Kuchnia, Nowy Sącz
SUBURBIA	15,511,860	Maciek Witkowski, Starg. Szczeciński
SKATER ISLAND	14,567,364	Dariusz "Zorro" Wróblewski, Chełm
AIRPORT	17,583,150	Dariusz "Zorro" Wróblewski, Chełm
CANADA	18,900,258	Adam "Topola" Topolski, Warszawa
TOKYO	16,981,636	Dariusz "Zorro" Wróblewski, Chełm
DOWNHILL	8.875,575	Maciek Witkowski, Starg. Szczeciński

TELEXTREME



Dostałem tyle kosmicznych odpowiedzi na pytanie z poprzedniego miesiąca, że sam już zacząłem wątpić czym tak naprawdę zajmuje się Tony Hawk i jaki jest jego zawód. Wasze propozycje to między innymi: kucharz, ogrodnik (!), pilot myśliwca i poszukiwacz przygód. No tak. A ja głupi myślałem, że jest hodowcą drobiu Niezrzeszonych Plemion Południowej Mandżurii. Tymczasem gość po prostu za zawód obrał sobie bycie zawodowym skaterem, prowadzi też kilka firm zajmujących się propagowaniem ów sportu. Nagrody zgarniają w tym miesiącu Dorota Chadaj z Piastowa koło Warszawy oraz Sztela Jerzy z Sosnowca. Gratuluję, pytanie na bieżący miesiąc:

WYMIEŃ JAK NAJWIĘCEJ TYTUŁÓW TRAKTUJĄCYCH O SPORTACH EKSTREMALNYCH, Z UWZGLĘDNIENIEM PLATFORM NA JAKIEJ ZOSTAŁY WYDANE.

Na poprawne i niepoprawne odpowiedzi czekam do dnia 23 września. Dzwońcie bądź SMS-ujcie (najprostszy sposób - ze zwięzle podaną odpowiedzią, imieniem, nazwiskiem oraz pełnym adresem) na numer telefonu: **0600 454 768**. Czynne z reguły wieczorami, w dzień zwykle pracuję i czasem nie jestem w stanie odbierać. Rzekłem.

KONKURS NA NAJŁADNIEJSZĄ BRAMKĘ W ISS PRO EVO. 1&2 i PES

Cześć!!! Wakacje... wakacje... i po wakacjach. (...) Pomysł z questem z PE#60 chybiłem, bo nie przyszła ani jedna bramka na tenże. Może nie mieliście czasu... Spróbuję zrobić podobny quest jeszcze raz. A teraz zapraszam do obejrzenia zwycięskich trafień. Oto one. [hauwa]

DZIWNA BRAMKA



Rzut wolny z lewej strony boiska wykonuje Szewczenko. Strzał... i... i co...? Piłka nie wpada w ogóle do bramki, ale gol zostaje uznany. A bramkarz...? Szkoda gadać, chyba nie żyje. Nagroda dla Pawła Wojdery z Łodzi.

DZIWNA BRAMKA



W tej sytuacji bardzo ciężko jest powiedzieć, co się stało. Chyba konsola musiała być nieco przegrzana. Po strzale Gigsa piłka zaczepiła się o poprzeczkę. Następnie kilku piłkarzy zaczęło robić "dziwne rzeczy" koło poprzeczki. Dziwne rzeczy zaczęły się dziać także z siatką. Spójrzcie zresztą na screeny. Nagroda leci w kierunku Słupska - do Mateusza Mularczyka.

ŁADNA BRAMKA



Nie jest to może jakaś wspaniała brama, ale takie rzadko się zdarzają. Cocu z poświęceniem, wślizgiem chce dośrodkować na pole karne, udaje mu się jednak "lobnąć" bramkarza. Piłka odbija się jeszcze od słupka i poprzeczki - przekracza minimalnie linię bramkową. Bramkę podesłał Wojtek Chaiuk z Boleszkowic.

UWAGA! QUEST DO PE#63

Quest dotyczyć będzie pierwszego eliminacyjnego meczu Polaków z San Marino. Należ strzelić Polakami jak najbardziej podobną bramkę do tej, którą strzelą jako pierwszą w meczu. Jako że nie ma San Marino w żadnym z ISS-ów, drużynę zastąpcie Irlandią.

Kącik BIJATYK

Dzień dobry, zacząłem Jolkę? Minął kolejny miesiąc, który zaowocował wieloma wydarzeniami na arenie mordobić. Najważniejszym chyba jest premiera arcade SOUL CALIBUR 2 - teraz pozostaje czekać tylko na wersje konsolowe tego wspaniałego mordobicia. Ponadto wiele innych tytułów znalazło się już w fazie testów (m.in. MARVEL VS CAPCOM 3, czy KOF 2002). Tym razem znacznie więcej miejsca poświęciłem na wszelkiego rodzaju zagrania do różnych mordobić - mam nadzieję, że zainteresuje Was trochę [illegible] wszystkich konsolach. Szczególnie tych od Sławka do TK4:). Kolej Greetz: Sławek Kusiel, Murzyn, Dr Ondrash, Bronek

Kontakt - e-mail: kat@polextreme.pl, listy - adres Redakcji wraz z dopiskiem "Kącik Bijatyk" tel.: 0501 391 911

BIJATYKI BAARDZO DUŻEGO "FORMATU"

Na konsole nadchodzą równocześnie dwa mordobicia traktujące o walkach potężnych potworów.



Pierwszym z nich jest WAR OF THE MONSTERS, które zostanie wydane jako tytuł exclusive przez SONY America na PS2 w Stanach w trakcie nadchodzącej zimy, a które tworzone jest przez INCOG INC - twórców TWISTED METAL BLACK - można się spodziewać wysokiej jakości tego tytułu. Szykuje się naparzanina na całego, gdyż gra nie będzie się ograniczała tylko do pojedynków pomiędzy potworami: Gracz będzie miał za zadanie siać maksymalną rozpierduchę w danym mieście, a w każdym z nich spotka też innego gigantycznego zwierza, którego będzie musiał zmasakrować - przeciwnik też zajmuje się demolką miasta, a pojedynek ma rozstrzygać, kto uzyska "exclusive'a" na zniszczenie danego obszaru. Oczywiście dostępny będzie tryb gry na dwóch Graczy (Split Screen). W WOTM ma wystąpić 10 różnych potworów, na razie znana jest dopiero czwórka z nich: gigantyczny goryl, modliszka, potężny mech i aztecki bóg ognia wyglądający jak kamienny golem. WAR OF THE MONSTERS ma ukazać się pod koniec tego roku i zapowiada się niezmiernie obiecująco - tylko zerknijcie na screeny i wyobraźcie sobie miażdżenie tych malutkich samochodów w trakcie walki, czy też możliwość zniszczenia charakterystycznego budynku na Wall-Istreet.







Drugim tytułem jest GODZILLA: DESTROY ALL MONSTERS, który także pod koniec bieżącego roku zawita na konsoli - tym razem na GameCube. Będzie to rozwałka stworzona pod kątem trybu Multiplayer (do 4 Graczy). Ponad 12 różnych potworów do wyboru, wśród których znajduje się oprócz tytułowej Godzilli także (m.in.) Mechagodzilla, Mothra, czy Ghidorah. Walki będą odbywały się na terenach różnych miast (m.in. Tokio, San Francisco, Nowy Jork, Seattle), więc chcąc nie chcąc Gracz będzie także siał spore zniszczenia wśród budowli (zdobywać w ten sposób można power-upy) i ludności - należy np. likwidować atakujące Cię wojsko. Pomimo tego, że graficznie G:DAM prezentuje się lepiej niż WOTM, to jednak wydaje mi się, że tytuł na PS2 ma szansę odnieść znacznie większy sukces.



DWA WYMIARY

Niby brak jest jakichś szokujących nowości na rynku gier 2D, ale za to co nieco ujawniło się w związku z zapowiadanymi wcześniej tytułami. Na początek niezmiernie radosna informacja: SAMMY CO. oficjalnie zapowiedziało wydanie GUILTY GEAR XX na PlayStation 2. Chociaż nie ujawniono żadnych szczegółów dotyczących konwersji gry, wiadomo że tytuł ma się ukazać w trakcie nadchodzącej zimy.

Ponadto ujawniono już pełen tytuł KING OF FIGHTERS 2002, który znajduje się w fazie testowej - będzie to KOF2002: CHALLENGE TO ULTIMATE BATTLE. Znane są też dalsze informacje dotyczące gry: pełna wersja ukaże się w listopadzie, zawierać będzie ponad 25 dostępnych postaci, możliwość walk "3-on-3" (bez strikerów) i opierać ma się na nowym systemie (można cancelować jednego specjała poprzez drugiego specjała); ponadto niektóre postacie mają być znacznie zmienione pod względem repertuaru dostępnych ciosów. Jak na razie wiadomo, że wystąpią następujący zawodnicy (teamy trzyosobowe): Mai - Yuri - May Lee, Kim - Chang - Choi, Iori - Mature - Vice, Mary - Billy - Yamazaki, Vanessa - Ramon - Seth, Kula - K999 - Angel, Ryo - Robert - Takuma, Leona - Ralf - Clark, Kyo - Benimaru - Goro, Terry - Andy - Joe, Athena - Sie - Ching, Yashiro - Shermie - Chris, K' - Maxima - Whip.

TELEXTREME

Oto i nowe pytanie konkursowe :

JAKA POSTAĆ W BIJATYCE 3D JAKO PIERWSZA MOGŁA WYKONAĆ REVERSAL NA CIOS PRZECIWNIKA?

Zasady takie jak zwykle: SMS-y i nagrania na skrzynce poczty głosowej nie są brane pod uwagę. Odpowiedzi można udzielać dnia 25.09.02 r. pod numerem 0501 391 911 - od godziny 21.00 (wcześniej nie odbieram, bądź też telefon będzie wyłączony). Wygrywają trzy pierwsze osoby, które podadzą prawidłową odpowiedź. Nagrodami są Memory Cardy.

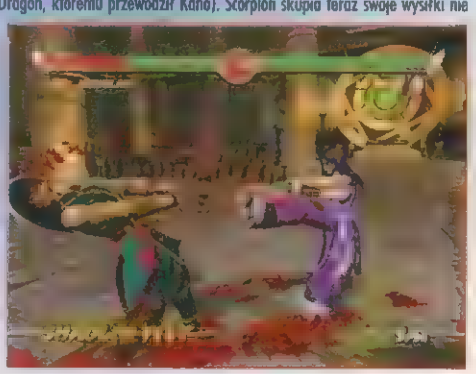
Oj, ostatni konkurs sprawił Wam ogromne problemy. Rzadko kto nawet podejrzewał, że Yoshimitsu wystąpił aż w OSMIU grach: TEKKEN, TK2, TK3, TEKKEN TAG TOURNAMENT, TK4, TEKKEN ADVANCE, SOUL CALIBUR, ANNA KOURNIKOVA SMASH COURT TENNIS (ba! W tej grze są dodatkowo Eddy i Heihachi!) Nagrody otrzymują: Michał Chuchała, Sergiusz "Master Big" Zieliński, Marcin Smertycha.

DEAD OR ALIVE 3 PAL

Przy okazji wydania wersji PAL gry DOA3, TECMO pokazała jak dobry developer traktuje nabywcę czekającego na wydany wcześniej w NTSC tytuł. Wersja europejska dopasiona jest pod każdym względem - grę otwiera świetne renderowane intro, postacie dostały po kilka nowych strojów, ale przede wszystkim niebywale dopasiono samą rozgrywkę! Najpierw nowe ciosy, a jest ich sporo. Niektóre postacie dostały teoretycznie niewiele (Hayabusa, Gen-Fu), lecz sporo zmian zaszło w charakterystykach ich ataków (dobijanie do ściany, czy też guard stun). Ale przez "niewiele" mam na myśli choćby ataki ze ściany, możliwość ładowania ciosów, uniki i zupełnie nowe zagrania. A każda z tych zmian to strzał w dychę! Wspaniale rozbudowują rozgrywkę, pozwalając na nowe combosy, juggle i sytuacje walki. Inne postacie natomiast (zdecydowana większość, a wybijają się Helena oraz Hayate) dostały bardzo dużo nowych ataków, rzutów (w tym zabójczy multipart Hayate), akcji z sidestepu - dosłownie wszystkiego. Strasznym killerem w tej edycji stała się Helena, gdyż otrzymała m.in. niewyrywalny multipart na kucającego, nowy juggle starter na high, a także cios z sidestepu, który może obrócić tyłem! Arsenał zapaśników też został znacznie rozbudowany - Bass dostał rzut prowadzący do juggle'a (który może też zacząć multipart), a także podłą zgadywankę, która łatwo prowadzi do rzutów w plecy. Tina z kolei (oprócz rozmaitych ciosów) dysponuje teraz dwoma nowymi hit-throws (jeden z nich to multipart!). (...) Nie mam, niestety, miejsca, ale o każdej postaci dałoby się napisać sporo. Można oczywiście narzekać na brak nowych plansz, ale za lifting, jaki przeszedł trzeci DEAD w ramach PAL-konwersji należą się wielkie brawa - jest jeszcze lepszy niż był, i to znacznie! Dla grających na NTSC jest to prawie "DOA3 Evolution" (hehe), albo DOA "trzy i pół". No, a że dla Xboxa ten tytuł jest jak TEKKEN dla PS2, chyba dodawać nie muszę - kto kocha mordobicia i ma "pudełka", ten musi go mieć!☐ [Mutti]

KOLEJNE INFORMACJE O MORTAL KOMBAT

MIDWAY odsłania kolejne fragmenty fabuły MK:DA - wiadomo już, że choć akcja skupia się na przymierzu Quan Chi i Shang Tsunga, to i tak do walki przystępuje też Shao Kahn osłabiony porażką z poprzedniej części. Wraz z nim generał jego armii, czyli Kano, który jednak waha się, po czyjej stronie ma teraz stanąć, żeby być zwycięzcą (jego głównym przeciwnikiem jest Mavado, przywódca klanu Red Dragon, czyli największego wroga klanu Black Dragon, któremu przewodził Kano). Scorpion skupia teraz swoje wysiłki nie na zabiciu Sub-Zero, lecz na zemście na Quan Chi, Sub-Zero zaś stał się przywódcą klanu Lin Kuei i po zdobyciu Smoczego Amuletu zaczął odkrywać nowe moce służące zamrażaniu na wszelkie możliwe sposoby. Wiadomo też, że Blind Keishi przystępuje do turnieju, by odpokutować nieumyślne uwolnienie dusz swych przodków (za co został oślepiony) i musi teraz zarżnąć wszystkich oponentów mieczem przodków.



TEKKEN 4

UWAGA ODNOŚNIE NOTACJI:
: - oznacza just frame (w skrócie JF)
(wall) - przeciwnik uderza w ścianę w trakcie Twojego juggle'a

Odkryty został nowy glitch w TEKKEN 4. Kto z Was był dalekow, jak przeniewolny się nowy TK bez ścian, może to teraz sprawdzić - wystarczy przejść TIME ATTACK i od razu tą samą postacią zacząć grać w trybie STORY. Gdy dojdzie do walki z Heihachim na arenie, nie będzie ogrodzenia:). Niestety, nie można przeciwnika wywalić za ring, gdyż mimo wszystko istnieje niewidzialna ściana.
Ponadto ostatnimi czasy odkryta kilka nowych, trochę dziwnych just frame'ów.

JIN: gp+1+2:gp+3+4 - rzut zabiera dwa punkty więcej.

STEVE: CH p+1:2 - gdy uda Ci się JF, pierwsze uderzenie pójdzie na mid, drugie na high (normalnie samo p+1 trafia na mid, ale przy randomie p+1,2 oba ciosy idą na high).

LEI: BT d+4:4 - wygląda tak samo, ale jest rejestrowane jako 3 ciosowa kombinacja zabierająca 37, a nie 38 punktów.
(hr 3+4:1 - tu nadaje do tytułu o takiej prędkości, jak z d+1+2,1

A teraz solidna porcja wyśmienitych juggle'i, która podesłał Sławek Kuciel z Jaworzna:

KAZUYA:
1) WS+2, WS+2, 1+3,1, dp+1,p+2
2) WS+2, EWGF, 1, 1, 1, TGF,3
3) WS+2, 1,2, EWGF, p,d,dp N+4, EWGF
4) WS+2, WS+2, TGF,3
5) WS+2, EWGF, 1, 1, 1, 1, 1+2
6) WS+2, EWGF, 1,1, 1,1, EWGF
7) WS+2, EWGF, 1, 1+3,1, EWGF
8) WS+2, 1, 1+3,1,1,1, TGF,3 (za 135 damage na CH:)
9) WS+2, WS+2, WS+2, EWGF
10) CH EWGF, 1,2, 1,2, EWGF
11) CH EWGF, 1, 1, 1, 1, 1, EWGF
12) CH EWGF, p,d,DP+3
13) CH EWGF, 1, EWGF, 1, EWGF
14) CH EWGF, TWGF (po podejściu - przerzutu za plecy), 4
15) CH EWGF, 1+3,1, dp+1,p+2
16) CH EWGF, (1),2, 1,1, 1, EWGF
17) CH EWGF, 1, 1+3,1, p,d,dp+4,4
18) CH 1,1+2, EWGF, p,d,dp N+4, p,d,dp+4,4
19) CH 1,1+2, WS+2, 1,2, p+2
20) CH 1,1+2, WS+2, EWGF, TGF,3
21) CH 1+3, TGF,3
WALL COMBOS:
22) p+1+3 (wall), 1,1,2, p+2
23) WS+2, WS+2, 1,2, p+2 (wall) TGF,3
24) CH 1,1+2, WS+2, TGF (wall), TGF,3
25) CH EWGF, EWGF, EWGF (wall), EWGF

LEI:
1) WS+2, 1,2, 1,2, EWHF (to jednak!:)
2) 1,p+2,1, d+2, 2, 1, 1,2, EWHF
3) WS+2, 1, 1, 1, 1, EWHF
4) 1,p+2,1,d+2, EWHF, 1, EWHF
5) WS+2, WS+2, EWHF
6) d+3+4, 2,1, 1+2,4
7) 1,2,3, dp+2, 1, p,p+2
8) WS+2, 1,p+2,1,2

PAUL:
1) CH qcf+1, qcf+1, 1, 1, 1, qcf+1
2) gp+4, 1, 1, 1, 1, p,p+2,1
3) gp+4, 1, 1, p,p+3,4,3
4) CH qcf+1, WS+2, 1, 1, 1, 1, d+1+2
5) FC,p+2,1, d+4,2:1
6) CH qcf+1, gp+3, 1, 1, 1, d+4,2:1
7) p,p+3, 2, 2, 2, qcf+2
8) gp+4, 1, 1, 1, 1, d+4,2:1
9) gp+4, 1, 1, 1, 1, 1, qcf+2

CRAIG MARDUK:
1) d/b+1+2, 1, 1, 1, 1, d+1+2
2) d+1+2, 1, 1, 1, 1, 1+4
3) p,p+1+2, 1, 1, 1, dp+1+2
4) dp+1, 1, 1, 1, 1, p+1+2

HEIHACHI MISHIMA:
1) EWGF, EWGF, p,p+2
2) p,d,DP+3 (puść DP), 4, EWGF
3) EWGF, 1, EWGF, 1, EWGF
4) p,p+2, EWGF, 1, qcf+2
5) ETGF, 1, p,d,DP+3,4,1, d+1
6) ETGF, ETGF
7) EWGF, 1, EWGF, 1, qcf+2
8) HS IJFI, EWGF, EWGF
9) EWGF, ETGF, EWGF

VIRTUA FIGHTER 4

Poniższe zagrania podesłał Murzyn (czyżbyś jednak przesiadał się na VF4?.) - spora porcja różnych zagrań dla łysego mnicha.

LEI FEI:
1) [DM] K~[DM]~P,P K+G_K,K
2) [DM] K~[DM]~PnP~P~K+G
3) [DM] K~[IN] K~K~K~K+G
4) [DM] K~[DM]~K~K+G
5) [DM] K+G P,P, K+G
6) gp+K+G, P+K,P,P
7) gp+K+G, dp,dp+P,P, K+G, K+G
8) gp+K+G, K+G,K,K+G
9) gp+K+G, K,K,K+G
10) gp+K+G, P,P,K+G
11) gp+K+G, P,P,K,K+G
12) gp+K+G, P,P,P,K
13) dp+K+G, P+K,P,P
14) dp+K+G, K
15) dp+K+G, p,p+K+G
16) dp+K+G, dp,dp+P,P, K+G,K+G
17) dp+K+G, dp,dp+K+G,K,K+G
18) dp+K+G, K+G,K,K+G
19) MC 1+P, P+K,P,P
20) MC 1+P, [DM] K, K, K+G
21) MC 1+P, p+P,P,P,P
22) MC 1+P, p+P,P,K,K+G
23) MC 1+P, [DM]~K [DM]~K,K,K+G
24) 1,p+P+K _ qcf+P+K, [DM] P,P K+G
25) 1,p+P+K _ qcf+P+K, p+K, d+K K
26) 1,p+P+K _ qcf+P+K, P,P,P, d+K
27) 1,p+P+K _ qcf+P+K, gp+P+K, p,d+K
28) 1,p+P+K _ qcf+P+K, 1,1+K+G,K,K_d+K
29) MC p,p+P+K, K+G,K,K+G
30) MC p,p+P+K, gp+P+K,P, d+K
31) SS P+K+G [DM] P,P P+G
32) SS P+K+G [DM] P,P [DM] K



Witam! Przed Wami druga część wypasionego opisu dla Voldo autorstwa Amera Saba. Znajdziecie tu praktycznie wszystko co powinien wiedzieć każdy osobnik grający tą postacią. A po zakończeniu Voldo poleci najprawdopodobniej coś w ten desen dla Asta otha. Zapraszam do lektury.

[mutti]salw@polbox.com

SOUL CALIBUR

VOLDO SURVIVE
(by Amer & Sab, cz. II)

A,B,A to zdecydowanie najlepszy z kilkuciosowych stringów tej postaci. Ma niezłą szybkość może ring-outować, a wrzucając "T" przechodzimy po nim do [BK] (bardzo fajne jest A,B,A~T [BK] d+K). Po zablokowanym odpal coś szybszego, czyli [BK] d+A lub [BK] d/p+K. (WS) B to kolejny ważny cios Voldasa. Opcja z przejściem do [MCF] (poprzez przytrzymanie "B") jest dość niezła, jednak tylko pod warunkiem, iż udało Ci się trafić oponenta. Najlepsze co możesz po tym zrobić, to [MCF] G lub (WS) [B],A+B,G, (cokolwiek z postawy) (ja używam [MCF] K). Możliwości jest wiele, toteż postaraj się to wykorzystać. Aha, o (WS) [B],A+B~D radzę zapomnieć, gdyż każdy rozsądny przeciwnik założy Ci po tym MA-SA-KRĘ. Kolejna akcyjka to niezły ring-out, który dodatkowo przenosi do [BK]. Fajną możliwością okazuje się być wykonanie tego poprzez D/P, B - Voldas w FC porusza się bardzo szybko, a dodatkowo unikasz tym hughów. Następne dwa zagrania to najbardziej uniwersalne opcje umożliwiające przejście do [BK]. Pierwsza jest nieco szybsza, jednak obrażenia są stosowanie mniejsze. Dobrze jest po tym w zasadzie wszystko, choć ja najczęściej używam [BK] d+A+B lub [BK] 1~B,B. Po trafionym p+A masz przewagę w kilkoma ramkami, więc możesz atakować dalej (polecam [BK] p+A ~ na Practice jest to nawet liczone jako combo) (8w) u/p_d/p+A ma niewielki zasięg, ale jest szybki, a na CH masz po tym gwarancik w postaci d+K. Stosowanie (8w) u_d+K jest bardzo opłacalne - atak idzie na low, ma niezłą szybkość, na counterze wywraca i możesz pokusić się o np. takie d/p+B (choć niestety nie mamy tu niczego gwarantowanego) (WS) K to najszybszy atak Voldo dostępny przy wstawaniu. Przejście do [BK] jest bardzo atrakcyjną możliwością, gdyż w zasadzie nie mamy po tym opóźnienia i takie [BK] d+A trafia niemal natychmiast. Ponadto bucior jest wysoko priorytetowy i dysponuje niezłym zasięgiem. Kolejne cztery to kontynuacje po crouch dashu. I tak pierwszy jest tym, czego będziesz używał najczęściej. Poza świetną szybkością cechuje go niezły zasięg oraz możliwość uzyskania ring-outu. Zablokowany pozostawia u Ciebie znaczne opóźnienie, jeśli jednak będziesz wykonywał to z rozwagą i mieszał z innymi atakami z CD, możesz czuć się bezpieczny. No właśnie - mieszanie. Jedynym porządnym midem wykonywanym bezpośrednio z CD jest QCF,B,B,B. Jak wynika z zapisu jest to serylka midów, jednak bez możliwości opóźniania lub cancelowania, a przy takim obrocie spraw drugie i trzecie cięcie jest łatwe do sparowania. Większość Graczy robi to dopiero przy trzecim, więc zamiast kończyć cały atak, wypróbuj coś takiego: QCF,B,B (rzut). Zamiast rzutu, możesz wyprowadzić 1+[A]+[B], które powinno trafić. QCF,K to dokładnie to samo, co [BK] d+K, czyli wolny, ale bezpieczny (idzie niemal po ziemi) i dysponujący ogromnym zasięgiem. ow. Na CH można uzyskać ring-out po normalnym trafieniu z kolei odpal coś z [BK] (leżąc). Niezłe jest [BK] d+A+B lub [BK] p+A, z bliska zaś d~A plus coś jeszcze. QCF,A+G jest z kolei niczym innym, jak tylko rzutem z doskoku. Niestety - jak każdy normalny rzut, idzie na high, a dodając do tego fakt, iż jest bardzo widoczny, w walce z lepszym przeciwnikiem pochwycenie nim stoję się bardzo uciążliwe. Jednak gwarantuję, iż gościom, którzy dopiero rozpoczęli zabawę z SC lub "nie obcykanym" jeszcze w walce z Voldem początkową będzie sprawiać to duuuuże problemy. Najlepiej wykonywać go na wstających, np. po p,p+A+B. Trafiony zostawia nas w [BK] skąd warto dorzucić coś na dobitkę. Na koniec pozostaje jeszcze kwestia takich B+K jest bardzo uniwersalną opcją - Voldo automatycznie wykona adekwatny unik (uwaga na ciosy vide p,p+K od Astarotha i Rocka). Pozostałe, do skutecznego stosowania wymagają już znacznie większej wprawy. Generalnie używa się ich do unikania pewnych sekwencji w programowanych comboch, choć ja tak woję uniwersalne parry.

Kolejną ważną do opanowania postawą Voldo jest

[redacted]

Podstawowe przejście do niej to QCB - bardzo przydatne na minimalnym dystansie (powoduje SS w prawo). Można przy pomocy tego uzyskać potrójny lub nawet poczwórny uskok. Szczególnie dobre jest QCB, [BK] SSP, [BK] B+G - w przeciągu sekundy przechodzi za plecy oponenta i jest bardzo bezpieczne. Aha po wszystkich atakach przenoszących nas do [BK], Voldo może rozpocząć bieg (w [BK] afkoz), co pozwala na bardzo szybkie wycofanie się na nieco bardziej odległy dystans. Jak się to robi? Bardzo prosta - w momencie, kiedy kończy się recovery time dajemy p,p, a Voldas resztę wykona już sam :) To tyle odnośnie spraw "systemowych". Teraz pora na konkretne zagrania.

B+G
p+A
p,p+A_[A]
A+B
d+A+B
A+K
p+B
p,p+B
1+A B
T+B,B
1+B,B
p,p+B~A
d+K
d/p+K
d/1+K
1+K

Pierwsza opcja to rzucik, który schodzi trochę na prawo. Jest to bardzo skuteczne z bliska i warte stosowania zwłaszcza po sidestepach oraz ciągłym Bw run. Jeden z najprzydatniejszych ataków Voldo. Drugi jest szybki, zbiera uciekających na bok, jednak ma mniejszy zasięg. Świetna możliwość po p+A (po 1+A oraz innych atakach przenoszących do [BK] również). Trafiony odrzuca oponenta na bok dając nam przewagę i czas na wykonanie QCF,A+B. p,p+A jest raczej cienkie, jego jedyną zaletą jest to, iż może on trochę zdezorientować przeciwnika, wystawiając tym samym na łatwy rzucik (lub cokolwiek innego). "Pakowana" wersja z kolei umożliwia wsadzenie [BK] B+G, które najprawdopodobniej zostanie zaliczone jako rzut z tyłu. Jest to dość trudne do posadzenia (random?), a ponieważ wyegzekwowanie tegoż ataku zajmuje nieco czasu, o stosowaniu tej akcji radzę zapomnieć. Następny posiada kilka świetnych rozwinięć, które to postaram się pokrótce przedstawić. Możliwość przejścia do [MCH] jest niezła, szczególnie jeśli przeciwnik tym oberwie. Przy takim obrocie spraw warto dołożyć później [MCH] p,p (gwarant) lub [MCH] K. Z A+B~D trzeba uważać, gdyż dobry Gracz z łatwością Ci to zastąpuje. Czasem może to zaskoczyć, ale pod warunkiem, iż pierwsza część ataku trafiła. Jednak zdecydowanie najlepszym rozwinięciem tego zagrania jest zwyczajne A+B z uwzględnieniem kontroli Voldo, kiedy znajduje się w powietrzu. Możliwość dorzucenia "D" jest niezła, gdyż masz wtedy mniejsze opóźnienie, a także istnieje szansa na dodatkowy damage. d+A+B to dość mocny low, który na brzegu areny ring-outuje. Jest to dość bezpieczne i raczej rzadko blokowane.

To na razie, do zobaczenia na EP3! Mam nadzieję, że przed przyjazdem dorwę choć na chwilę SC w practice, żeby nie było wtopy heh. Ale i tak będzie, niestety. See ya!□

MUTTI



PORADNIK EXTREME #1 zostanie wycofany ze sprzedaży (kioski) w połowie września. Kto jest zainteresowany nabyciem wspaniałych opisów do VIRTUA FIGHTER 4 i TEKKEN 4 niech leci do kiosku póki czas.

ZLOT U PABLA

Na początku sierpnia odbył się zlot miłośników bijatyk u Pabla, który trwał przeszło tydzień. Można było o nim dowiedzieć się m.in. na Tekken Forum na stronie naszego magazynu. Stawiła się dużo część Graczy z CPT + zaprzyjaźnieni ludzie z forum, by przez tydzień męczyć najróżniejsze mordobicia, od MK4, przez bijatyki 2D do TK4/TTT, DOA3 i VF4, choć szarpano też w inne gry (ISS, FREQUENCY). Przez cały tydzień atmosfera była przewspaniała i tylko z utęsknieniem można oczekiwać kolejnego, podobnego zlotu. A oto lista obecnych: Pablo, Master, Icek, Gemi (Daniel Olszewski), Veron, Grizli, Trzcina, Kakai, Michał Machel, Pikul, Boscon, Miras (Mirek Czerniak), Venom oraz niżej podpisany Kali. I zdjęcie pamiątkowe...



Kącik WYŚCIGOWY 42



Cześć! Gdy czytacie te słowa, ja zapewne siedzę przysypany kasetami z turnieju i wyłaniam najlepszych z najlepszych. Za miesiąc podam listę osób, które przeszły dalej, i termin następnego etapu turnieju. To za miesiąc, a co dziś? Ano na początek pierwsze czasy do V-RALLY 3 i LE TOUR DE FRANCE, które za miesiąc powinny zostać poprawione, następnie kilka zmian w całym GT3, WRC, F1 2002 i COLINie 2, ponadto kilka nowych opisików i debiut nowej rywalizacji z przejechanymi "kilosami" w GT3. Szkoda że prawie wszyscy nie poparli pomysłu z wprowadzeniem czasów do PAL-owego GT CONCEPT, tłumacząc to dominacją GRAN TURISMO w "Kąciku...". Może macie rację, tak więc zapomnijmy o tym tytule i przeznaczmy miejsce na inne pozycje, a tych za miesiąc na pewno przybędzie (TEST DRIVE, TOCA...)

Kontakt
Mirosław Graba
ul. Sadowa 98/7
41-922 Radzionków
woj. Śląskie
tel. dom
(0-prefiks-32) 289-41-42,
tel. kom 0603 564-172

ASTON MARTIN DB7 VANTAGE COUPE

Opracował Damian Żygadło z Białego Kościoła



Aston Martin jest firmą, która wciąż się rozwija. Dowodem tego jest model DB7 Vantage, którego produkcja rozpoczęła się w 1994 roku. Już na pierwszy rzut oka samochód robi duże wrażenie. Wyróżnia się ciężką i drapieżną sylwetką projektu Iana Calluma. Aktywne aerodynamiczne podwozie to cecha wspólna Vantage i bolidów F1. System zmiany biegów też przypomina ten stosowany podczas wyścigów. Sześciobiegowa skrzynia Borg-Warner jest sterowana mechanizmem firmy Magneti-Marelli. Zmiana przełożenia następuje po przyciśnięciu "klapek" umieszczonych za kierownicą. Przekładnia może też pracować w trybie automatycznym. Sześciolitrowy silnik o mocy 335 KM ma zapewnić znakomite osiągi, niestety przy dość dużym zużyciu paliwa. Moim zdaniem jeździ się nim dobrze, jednak przez to, że ma napęd na tylne koła, przy wyjściu z zakrętu zdarza się, że wyrzuca przód na wewnętrzną tego zakrętu. Mam nadzieję, że moje ustawienia trochę tu pomogą. Oto one:

Zawieszenie	Układy kontroli trakcji	1 3.046
Spring Rate 20,0/20,0	ASM 10	2 2.040
Ride Height 92/92	TCS 5	3 1.484
Shock Bound 10/10		4 1.133
Shock Rebound 1/1	Skrzynia biegów	5 0.908
Camber Angle 2.0/1.0	LSD Initial 0/10	6 0.763
Toe Angle 0.0/0.0	LSD Accel 0/40	Final 3.770
Stabilizers 7/7	LSD Decel 0/20	A.S. 32
Hamulce		
Brake Balance 15/15		

(Opis do tego samochodu ukazał się także w poprzednim miesiącu, jednak innego autora. Sami sobie wybierzcie ustawienia - które lepiej Wam spasują.)

NISSAN Z CONCEPT

Opracował Mariusz Świszcz z Przemyśla



Absolutna nowość jeśli chodzi o świat motoryzacji. Nowoczesny wygląd i zabójczo wykonane wnętrze stają się podstawą dzisiejszych prototypów. "Zetka" jest samochodem z silnikiem V6 o średniej pojemności. Projektanci auta poszli w stronę elegancji i stworzyli pojazd, który możemy śmiało zaliczyć do klasy "limuzyny", jednak mimo wszystko Nissan to firma kojarząca się z furami o potężnym przyspieszeniu i prędkościach maksymalnych, więc pierwsze co zrobiłem to zmiana ustawień w tych właśnie parametrach. Potem z kolei zabrałem się za poprawienie aspektów jeździnych tegoż samochodu. Autko jest dość ciężkie (1300 kg), więc niezbędna była redukcja wagi. Warto też poświęcić trochę zarobionej kasy na tuning, bo nic tak nie raduje jak pokonywanie i wyprzedzanie przeciwników za kierownicą luksusowego autka z pozoru wyglądającego na ociężałe i powolne. Jedyny minus tego cuda jest taki, że trzeba go wygrać. Oto moje ustawienia:

Zawieszenie	LSD Decel 0/35	
Spring Rate 4.0/4.0		
Ride Height 55/55	1 3.153	
Shock Bound 6/6	2.2.145	
Shock Rebound 6/6	3.1.571	
Camber Angle 1,5/1,0	4.1.171	
Toe Angle -2.0/-1.0	5.0.956	
Stabilizers 7/7	6.0.762	
	Final 4.102	
Hamulce	A.S. 30	
Brake Balance 22/24		
	Układy kontroli trakcji	
Skrzynia biegów	ASM 7	
LSD Initial 0/40	TCS 9	
LSD Accel 0/45		

VOLKSWAGEN LUPO CUP CAR

Opracował Marcin Sobczyk z Radzionkowa



Lupo został zaprezentowany w 1998 roku i w niezmienionej formie jest nadal obecny na rynku. W przypadku tego modelu Volkswagen skorzystał z doświadczeń bliźniaczej marki - Seat, przystosowując do swoich potrzeb model Arosa, który ukazał się ponad rok wcześniej. Koncepcja modelu Lupo odbiega nieco od wzorców spotykanych w tej klasie pojazdów. Nie jest to prosty i tani pojazd, lecz pełni rolę pełnowartościowego, dobrze wyposażonego samochodu o małych wymiarach. Podstawowa gama silników składa się z jednostki 1,0 l o mocy 50 KM, 1,4 l o mocy 60, 75 lub 100 KM oraz silników wysokoprężnych: 4-cylindrowego 1,7 l o mocy 60 KM lub nowoczesnego, 3-cylindrowego 1,4 TDI o mocy 75 KM. W ofercie znajduje się też sportowa wersja GTI, wyposażona w silnik 1,6 l o mocy 125 KM. Na początku 2001 roku Lupo otrzymał nowoczesny, 4-cylindrowy silnik 1,4 FSI o mocy 105 KM z bezpośrednim wtryskiem benzyny do cylindra. Najbardziej znaną wersją jest jednak Lupo 3L TDI, który jest pierwszym seryjnie produkowanym pojazdem, zużywającym normatywnie nie więcej niż 3 litry oleju napędowego na 100 km drogi. Pojazd charakteryzuje się zmniejszoną masą, aerodynamicznie uformowanym nadwoziem i wyposażony jest w 3-cylindrowy silnik wysokoprężny 1,2 l o mocy 61 KM, który dołączony jest z 6-stopniową, półautomatyczną skrzynią biegów typu Tiptronic. Oprócz wersji 3L, silnik ten obecnie dostępny jest także w standardowej wersji modelu Lupo. A oto moje ustawienia do tego samochodu w GT3:

Zawieszenie		
Spring Rate 6,5/4,0		
Ride Height 100/100		
Shock Bound 6/6		
Shock Rebound 6/6		
Camber Angle 2.0/1.0		
Toe Angle 0.0/0.0		
Stabilizers 4/4		
	Układy kontroli trakcji	
Skrzynia biegów	ASM 0	
LSD Initial 5	TCS 3	
LSD Accel 5		
LSD Decel 18	Hamulce	
	Brake Balance 9/9	
1.2,771		
2.1,958		
3.1,562		
4.1,276		
5.1 032		
6.0.890		
Final 3,710		
A.S. 27		

V-RALLY 3

Finlandia
1) 3,54,17 Olgierd Kubis z Poznania
2) 3,08.29 Olgierd Kubis z Poznania
3) 3,38.21 Olgierd Kubis z Poznania
4) 3,08.76 Olgierd Kubis z Poznania

Szwecja
1) 4,14,25 Olgierd Kubis z Poznania
2) 2.48.18 Mateusz Hyjok z Poznania
3) 3.45.61 Jarosław Gwoździ z Częstochowy
4) 3,22,70 Jarosław Gwoździ z Częstochowy

Francja
1) 3,26.94 Mateusz Hyjok z Poznania
2) 3,18,02 Mateusz Hyjok z Poznania
3) 3,03,79 Mateusz Hyjok z Poznania
4) 2,37,81 Jarosław Gwoździ z Częstochowy

Niemcy
1) 3,17,09 Jarosław Gwoździ z Częstochowy
2) 3,00,49 Jarosław Gwoździ z Częstochowy
3) 4,15,80 Jarosław Gwoździ z Częstochowy
4) 2,40,41 Jarosław Gwoździ z Częstochowy

Anglia
1) 3,44,68 Olgierd Kubis z Poznania
2) 3,47,05 Olgierd Kubis z Poznania
3) 3,52,18 Mateusz Hyjok z Poznania
4) 3,14,51 Jarosław Gwoździ z Częstochowy

Afryka
1) 3,20,17 Olgierd Kubis z Poznania
2) 3,38,30 Olgierd Kubis z Poznania
3) 3,10,55 Olgierd Kubis z Poznania
4) 2,44,22 Olgierd Kubis z Poznania

LE TOUR DE FRANCE

TIME TRIAL:		
Bastide 1	4.13,48	Mateusz Hyjok z Poznania
Coastline 1	4.00,84	Mateusz Hyjok z Poznania
Mountain 1	4.06,92	Mateusz Hyjok z Poznania
Peak 1	4.54 20	Mateusz Hyjok z Poznania
Countryside 1	3.53,60	Mateusz Hyjok z Poznania
Paris	3.53,12	Jarosław Gwoździ z Częstochowy
Bastide 2	4 06 20	Kamil Gałęziok z Olsztyna
Coastline 2	4.38 38	Kamil Gałęziok z Olsztyna
Mountain 2	4 40 50	Jarosław Gwoździ z Częstochowy
Peak 2	7,55 18	Jarosław Gwoździ z Częstochowy
Countryside 2	5,37,04	Kamil Gałęziok z Olsztyna
ARCADE:		
Bastide 1	3,27 36	Kamil Gałęziok z Olsztyna
Coastline 1	3,31,12	Mateusz Hyjok z Poznania
Mountain 1	3,36,01	Ludwik Dąbrowski z Łodz.
Peak 1	4 18.50	Mateusz Hyjok z Poznania
Countryside 1	3,22,10	Kamil Gałęziok z Olsztyna
Paris	3,18,17	Kamil Gałęziok z Olsztyna
Bastide 2	3,30 26	Kamil Gałęziok z Olsztyna
Coastline 2	4,01 54	Kamil Gałęziok z Olsztyna
Mountain 2	4.06 09	Kamil Gałęziok z Olsztyna
Peak 2	7,10,26	Ludwik Dąbrowski z Łodzi
Countryside 2	5,02,08	Mateusz Hyjok z Poznania

F1 2002

Melbourne	1 15.288	Bogdan Twardoch z Rudy Śl.
Sepang	1.11 598	Janusz Pieczona ze Zdzieszowic
Interlagos	1 09 173	Adam Kaczorowski z Będzina
Imola	1 08.432	Bogdan Twardoch z Rudy Śl.
Barcelona	1 10.764	Janusz Pieczona ze Zdzieszowic
A1 Ring	1 07 647	Juliusz Wojtasik z Puław
Monaco	1 08 388	Juliusz Wojtasik z Puław
Montreal	1 06.912	Juliusz Wojtasik z Puław
Nurburgring	1 09 259	Bogdan Twardoch z Rudy Śl.
Silverstone	1 16.701	Janusz Pieczona ze Zdzieszowic
Magny Course	1 05.600	Janusz Pieczona ze Zdzieszowic
Hockenheim	1 33.291	Juliusz Wojtasik z Puław
Hungaroring	1 03.602	Juliusz Wojtasik z Puław
Spa	1 36.508	Janusz Pieczona ze Zdzieszowic
Monza	1 14 169	Juliusz Wojtasik z Puław
Indianapolis	1 06.716	Juliusz Wojtasik z Puław
Suzuka	1 23.011	Janusz Pieczona ze Zdzieszowic

Nagrody w postaci padów w tym miesiącu otrzymują:
Marcin Sobczyk, Mariusz Świszcz, Krzysztof Muszalik.

LICENCJE DO GRAN TURISMO 3

DOMESTIC B
1) 0.34.400 Wacław Gregorczyk z Częstochowy
2) 0.24.564 Dariusz Bernacki z Poznania
3) 0.30.506 Wacław Gregorczyk z Częstochowy
4) 0.28.536 Łukasz Rosa z Mochowa
5) 0.33.574 Dariusz Bernacki z Poznania
6) 0.32.508 Łukasz Rosa z Mochowa
7) 0.32.669 Łukasz Rosa z Mochowa
8) 0.42.639 Łukasz Rosa z Mochowa

DOMESTIC A
1) 0.32.260 Dariusz Wrobiewski z Chełma
2) 0.25.640 Łukasz Rosa z Mochowa
3) 0.29.386 Andrzej Bernacki z Poznania
4) 0.42.825 Łukasz Rosa z Mochowa
5) 0.54.954 Andrzej Bernacki z Poznania
6) 0.26.623 Łukasz Rosa z Mochowa
7) 0.14.113 Łukasz Rosa z Mochowa
8) 0.15.300 Łukasz Rosa z Mochowa

INTERNATIONAL B
1) 0.48.041 Łukasz Rosa z Mochowa
2) 1.01.013 Łukasz Rosa z Mochowa
3) 0.22.104 Łukasz Rosa z Mochowa
4) 0.19.326 Łukasz Rosa z Mochowa
5) 0.28.206 Andrzej Bernacki z Poznania
6) 0.23.693 Kamil Mitura z Dęblina
7) 0.23.589 Robert Nowak z Warszawy
8) 0.31.349 Łukasz Rosa z Mochowa

INTERNATIONAL A
1) 0.39.151 Łukasz Rosa z Mochowa
2) 0.15.516 Kamil Mitura z Dęblina
3) 0.23.205 Łukasz Rosa z Mochowa
4) 0.31.666 Łukasz Rosa z Mochowa
5) 0.22.710 Łukasz Rosa z Mochowa
6) 0.19.824 Dawid Podgorski z Wolina
7) 0.45.587 Wacław Gregorczyk z Częstochowy
8) 1.07.260 Piotr Leszczyński z Łodzi

SPECIAL LEVEL
1) 1.39.350 Dariusz Obara z Siemianowic Śl.
2) 1.29.339 Dariusz Obara z Siemianowic Śl.
3) 1.51.730 Dariusz Obara z Siemianowic Śl.
4) 1.10.706 Wacław Gregorczyk z Częstochowy
5) 1.58.271 Andrzej Bernacki z Poznania
6) 1.16.418 Wacław Gregorczyk z Częstochowy
7) 2.06.599 Dariusz Obara z Siemianowic Śl.
8) 1.26.689 Piotr Leszczyński z Łodzi

RALLY
1) 0.15.219 Piotr Deka z Warszawy
2) 0.28.656 Andrzej Bernacki z Poznania
3) 0.21.624 Andrzej Bernacki z Poznania
4) 0.21.965 Andrzej Bernacki z Poznania
5) 0.26.346 Andrzej Bernacki z Poznania
6) 0.29.187 Andrzej Bernacki z Poznania
7) 0.22.046 Andrzej Bernacki z Poznania
8) 1.57.141 Andrzej Bernacki z Poznania

REKORD KILOMETRÓW W GRAN TURISMO 3

A) Łączna liczba kilometrów pokonanych w GT3:
24136,2 km- Arkadiusz Wójcik z Cieszyna

B) Największa liczba przejechanych kilometrów jednym samochodem w GT3:
12534,9 km- Arkadiusz Wójcik z Cieszyna

TELEXTREME



Modele samochodow w GRAN TURISMO 3, w których po zakupie "Turbo", w "Aspiration Type" mamy "Super Charger", to: Aston Martin V8 Vantage, Mercedes SLK 230 Kompressor i Jaguar XKR. To właśnie chciałem usłyszeć od każdego dzwoniącego do mnie z odpowiedzią, a tych niestety nie było w tym miesiącu za wiele. Nagroda za prawidłową odpowiedź już jedzie do Krzysztofa Muszalika z Wirku, któremu gratuluję.

Pytanie (nadesłał Marcin Lewandowski z Jaworzna):
WYMIEN CO NAJMNIEJ TRZY Z CZTERECH SAMOCHODOW, KTORE MOŻNA DOSTAC (WYGRAC) DODATKOWO W V-RALLY 3.

Termin: do 22 września 2002

PRZYSPIESZENIE I PRĘDKOŚĆ W GT3:

FF- Fiat Coupe Turbo Plus

0-400:
1. 12,871 Zbigniew Stachwa z Warszawy
2. 12,872 Bartłomiej Matuszewski z Zamościa
3. 12,978 Marek Kotulski z Krakowa

0-1000:
1. 22,670 Zbigniew Stachwa z Warszawy
2. 22,672 Bartłomiej Matuszewski z Zamościa
3. 22,809 Marek Kotulski z Krakowa

Prędkość:
1. 306,1 Przemysław Bednarek z Rudy Śląskiej
2. 305,6 Zbigniew Stachwa z Warszawy
3. 305,4 Marek Kotulski z Krakowa

RR- Rut RGT

0-400:
1. 8,788 Dariusz Bernacki z Poznania
2. 8,797 Zbigniew Stachwa z Warszawy
3. 8,815 Bartłomiej Matuszewski z Zamościa

0-1000:
1. 15,638 Dariusz Bernacki z Poznania
2. 15,674 Zbigniew Stachwa z Warszawy
3. 15,768 Bartłomiej Matuszewski z Zamościa

Prędkość:
1. 439,8 Mateusz Kulesza z Siemianowic
2. 436,7 Bartłomiej Matuszewski z Zamościa
3. 435,1 Mariusz Gazdziński z Konina

MR- Polyphony 001 lub 002

0-400:
1. 8,129 Zbigniew Stachwa z Warszawy
2. 8,158 Bartłomiej Matuszewski z Zamościa
3. 8,293 Marek Kotulski z Krakowa

0-1000:
1. 14,860 Zbigniew Stachwa z Warszawy
2. 14,949 Bartłomiej Matuszewski z Zamościa
3. 15,007 Marek Kotulski z Krakowa

Prędkość:
1. 388,3 Mateusz Kulesza z Siemianowic
2. 384,4 Juliusz Sobczyk z Konina
3. 383,5 Bartłomiej Matuszewski z Zamościa

FR- Shelby Cobra

0-400:
1. 10,250 Bartłomiej Matuszewski z Zamościa
2. 10,274 Zbigniew Stachwa z Warszawy
3. 10,430 Marek Kotulski z Krakowa

0-1000:
1. 17,937 Zbigniew Stachwa z Warszawy
2. 17,993 Bartłomiej Matuszewski z Zamościa
3. 18,188 Marek Kotulski z Krakowa

Prędkość:
1. 381,7 Bartłomiej Matuszewski z Zamościa
2. 379,7 Zbigniew Stachwa z Warszawy
3. 378,8 Marek Kotulski z Krakowa

4WD- Mitsubishi 3000GT VR-4 Turbo

0-400:
1. 9,235 Zbigniew Stachwa z Warszawy
2. 9,299 Marcin Pająk ze Skawiny
3. 9 376 Dariusz Bernacki z Poznania

0-1000:
1. 16,472 Zbigniew Stachwa z Warszawy
2. 16,616 Marcin Pająk ze Skawiny
3. 16,645 Bartłomiej Matuszewski z Zamościa

Prędkość:
1. 430,3 Zbigniew Stachwa z Warszawy
2. 429,7 Marek Kotulski z Krakowa
3. 421,3 Przemysław Bednarek z Rudy Śląskiej

WRC WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

MONACO:
Stage1 01 49 78 Zygmunt Magdziak z Lubina
Stage2 02 11 48 Zygmunt Magdziak z Lubina
Stage3 01 12 84 Zygmunt Magdziak z Lubina
Stage4 02 58 76 Zygmunt Magdziak z Lubina
Stage5 03 08.86 Zygmunt Magdziak z Lubina

SZWECJA:
Stage1 01 29 58 Michał Misiak z Pabianic
Stage2 02 02 82 Zygmunt Magdziak z Lubina
Stage3 04 33.66 Michał Misiak z Pabianic
Stage4 02 15.70 Zygmunt Magdziak z Lubina
Stage5 02.46.50 Michał Misiak z Pabianic

PORTUGALIA:
Stage1 01 57 56 Zbigniew Stachwa z Warszawy
Stage2 03 11 82 Zygmunt Magdziak z Lubina
Stage3 01 50.08 Zygmunt Magdziak z Lubina
Stage4 02 40.44 Zygmunt Magdziak z Lubina
Stage5 02.11 96 Zygmunt Magdziak z Lubina

HISZPANIA:
Stage1 01 57 68 Zygmunt Magdziak z Lubina
Stage2 02 43.38 Michał Misiak z Pabianic
Stage3 01 36.26 Tomasz Magdziak z Lubina
Stage4 02 23 52 Michał Misiak z Pabianic
Stage5 03 16 20 Michał Misiak z Pabianic

ARGENTYNA:
Stage1 01 23.26 Zygmunt Magdziak z Lubina
Stage2 01 43.24 Zbigniew Stachwa z Warszawy
Stage3 01 53.24 Zygmunt Magdziak z Lubina
Stage4 01 50.04 Zygmunt Magdziak z Lubina
Stage5 02 46 32 Przemysław Oleszczuk z Białej Podlaski

CYPR:
Stage1 01 17 94 Zygmunt Magdziak z Lubina
Stage2 01 43.58 Zygmunt Magdziak z Lubina
Stage3 01 44 16 Michał Misiak z Pabianic
Stage4 02 06 60 Michał Misiak z Pabianic
Stage5 02 15 50 Zygmunt Magdziak z Lubina

GRECJA:
Stage1 01 28 58 Zbigniew Klatt z Bogatyni
Stage2 02 27 16 Zygmunt Magdziak z Lubina
Stage3 02 02 16 Zygmunt Magdziak z Lubina
Stage4 02 40 86 Zbigniew Klatt z Bogatyni
Stage5 01 41 66 Zygmunt Magdziak z Lubina

KENYA:
Stage1 02 12 56 Michał Misiak z Pabianic
Stage2 02 15 26 Zygmunt Magdziak z Lubina
Stage3 02 16 78 Michał Misiak z Pabianic
Stage4 03 10 80 Michał Misiak z Pabianic
Stage5 03 02 34 Michał Misiak z Pabianic

FINLANDIA:
Stage1 02.55.54 Zygmunt Magdziak z Lubina
Stage2 02 38.62 Zygmunt Magdziak z Lubina
Stage3 02 49 98 Michał Misiak z Pabianic
Stage4 03 26.62 Zbigniew Klatt z Bogatyni
Stage5 01 41 38 Zygmunt Magdziak z Lubina

NOWA ZELANDIA:
Stage1 01 58.04 Michał Misiak z Pabianic
Stage2 02 33.92 Michał Misiak z Pabianic
Stage3 04 05.02 Michał Misiak z Pabianic
Stage4 02.35.08 Przemysław Oleszczuk z Białej Podlaski
Stage5 04 19.64 Przemysław Oleszczuk z Białej Podlaski

WŁOCHY:
Stage1 03 06 08 Zygmunt Magdziak z Lubina
Stage2 03 45 40 Przemysław Oleszczuk z Białej Podlaski
Stage3 04 06 10 Zygmunt Magdziak z Lubina
Stage4 02 48 40 Przemysław Oleszczuk z Białej Podlaski
Stage5 03 50 28 Zygmunt Magdziak z Lubina

FRANCJA:
Stage1 02 29 74 Zygmunt Magdziak z Lubina
Stage2 03 09 66 Michał Misiak z Pabianic
Stage3 03 53 26 Michał Misiak z Pabianic
Stage4 03 41 64 Przemysław Oleszczuk z Białej Podlaski
Stage5 02 58 08 Michał Misiak z Pabianic

AUSTRALIA:
Stage1 02 10.26 Michał Misiak z Pabianic
Stage2 01 40 92 Michał Misiak z Pabianic
Stage3 05 35 30 Rafał Lisowski z Warszawy
Stage4 02 00.72 Zygmunt Magdziak z Lubina
Stage5 03 53 02 Zygmunt Magdziak z Lubina

WIELKA BRYTANIA:
Stage1 03 26 84 Zygmunt Magdziak z Lubina
Stage2 02 31 62 Zygmunt Magdziak z Lubina
Stage3 03 11 82 Kamil Mitura z Dęblina
Stage4 04 09 02 Michał Misiak z Pabianic
Stage5 03 35 32 Zbigniew Klatt z Bogatyni

COLIN MC RAE RALLY 2.0

FINLANDIA
1. 1.55.28 Dariusz Lisowski z Warszawy
2. 1.48.49 Dariusz Lisowski z Warszawy
3. 0.46.99 Dariusz Lisowski z Warszawy
4. 1.55.89 Dariusz Lisowski z Warszawy
5. 2.06.22 Dariusz Lisowski z Warszawy
6. 2.10.97 Dariusz Lisowski z Warszawy
7. 2.07.80 Dariusz Lisowski z Warszawy
8. 2.10.07 Dariusz Lisowski z Warszawy
9. 2.06.40 Dariusz Lisowski z Warszawy
10. 0.52.86 Dariusz Lisowski z Warszawy

AUSTRALIA
1. 2.30.29 Dariusz Lisowski z Warszawy
2. 2.03.65 Dariusz Lisowski z Warszawy
3. 2.16.45 Dariusz Lisowski z Warszawy
4. 2.46.81 Dariusz Lisowski z Warszawy
5. 2.13.88 Dariusz Lisowski z Warszawy
6. 0.58.35 Dariusz Lisowski z Warszawy
7. 2.43.16 Dariusz Lisowski z Warszawy
8. 2.13.90 Dariusz Lisowski z Warszawy
9. 2.04.45 Dariusz Lisowski z Warszawy
10. 0.59.94 Dariusz Lisowski z Warszawy

GRECJA
1. 2.05.64 Dariusz Lisowski z Warszawy
2. 2.14.73 Dariusz Lisowski z Warszawy
3. 0.53.83 Dariusz Lisowski z Warszawy
4. 2.08.06 Dariusz Lisowski z Warszawy
5. 2.21.38 Dariusz Lisowski z Warszawy
6. 1.11.37 Dariusz Lisowski z Warszawy
7. 2.08.08 Dariusz Lisowski z Warszawy
8. 1.53.15 Dariusz Lisowski z Warszawy
9. 2.08.99 Dariusz Lisowski z Warszawy
10. 2.02.38 Dariusz Lisowski z Warszawy
11. 1.09.04 Zygmunt Magdziak z Lubina

KENIA
1. 1.47.97 Dariusz Lisowski z Warszawy
2. 1.45.43 Dariusz Lisowski z Warszawy
3. 0.47.47 Dariusz Lisowski z Warszawy
4. 1.51.83 Dariusz Lisowski z Warszawy
5. 2.20.37 Dariusz Lisowski z Warszawy
6. 1.48.19 Dariusz Lisowski z Warszawy
7. 1.06.30 Dariusz Lisowski z Warszawy
8. 2.13.56 Dariusz Lisowski z Warszawy
9. 1.46.75 Dariusz Lisowski z Warszawy
10. 2.04.88 Dariusz Lisowski z Warszawy
11. 1.28.64 Dariusz Lisowski z Warszawy

FRANCJA
1. 2.10.85 Dariusz Lisowski z Warszawy
2. 2.20.46 Dariusz Lisowski z Warszawy
3. 2.26.65 Dariusz Lisowski z Warszawy
4. 2.29.94 Dariusz Lisowski z Warszawy
5. 2.26.06 Dariusz Lisowski z Warszawy
6. 2.29.09 Dariusz Lisowski z Warszawy
7. 2.40.41 Dariusz Lisowski z Warszawy
8. 1.05.44 Dariusz Lisowski z Warszawy
9. 1.02.08 Dariusz Lisowski z Warszawy
10. 2.08.91 Dariusz Lisowski z Warszawy

WŁOCHY
1. 2.01.33 Dariusz Lisowski z Warszawy
2. 2.28.57 Dariusz Lisowski z Warszawy
3. 2.28.57 Dariusz Lisowski z Warszawy
4. 2.21.20 Dariusz Lisowski z Warszawy
5. 2.31.49 Dariusz Lisowski z Warszawy
6. 1.08.98 Dariusz Lisowski z Warszawy
7. 2.21.80 Dariusz Lisowski z Warszawy
8. 1.07.70 Dariusz Lisowski z Warszawy
9. 2.39.28 Dariusz Lisowski z Warszawy
10. 2.44.13 Dariusz Lisowski z Warszawy

SZWECJA
1. 2.46.08 Dariusz Lisowski z Warszawy
2. 2.17.34 Dariusz Lisowski z Warszawy
3. 1.14.54 Dariusz Lisowski z Warszawy
4. 2.27.69 Dariusz Lisowski z Warszawy
5. 2.53.66 Dariusz Lisowski z Warszawy
6. 2.33.87 Dariusz Lisowski z Warszawy
7. 2.12.12 Dariusz Lisowski z Warszawy
8. 2.49.39 Dariusz Lisowski z Warszawy
9. 1.16.04 Dariusz Lisowski z Warszawy
10. 3.00.20 Dariusz Lisowski z Warszawy
11. 1.26.58 Dariusz Lisowski z Warszawy

WIELKA BRYTANIA
1. 1.40.10 Dariusz Lisowski z Warszawy
2. 1.19.52 Dariusz Lisowski z Warszawy
3. 2.34.60 Dariusz Lisowski z Warszawy
4. 1.41.07 Dariusz Lisowski z Warszawy
5. 2.41.75 Dariusz Lisowski z Warszawy
6. 2.06.65 Dariusz Lisowski z Warszawy
7. 2.44.96 Dariusz Lisowski z Warszawy
8. 1.02.48 Dariusz Lisowski z Warszawy
9. 2.33.85 Dariusz Lisowski z Warszawy
10. 2.43.33 Dariusz Lisowski z Warszawy
11. 1.20.19 Dariusz Lisowski z Warszawy

CZASY Z TRAS DO GRAN TURISMO 3 Z FREE RUN

Trasy asfaltowe

1 Super Speedway	0.22.801	Zbigniew Stachwa z Warszawy
2 Mid-field	0.50.769	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
3 Trial Mountain	0.58.561	Arkadiusz Pedas z Warszawy
4 Tokyo R 246	1.07.545	Zbigniew Stachwa z Warszawy
5 Grand Valley Speedway	1.19.454	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
6 Laguna Seca	0.58.384	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
7 Rome Circuit	0.58.201	Zbigniew Stachwa z Warszawy
8 Deep Forest	0.49.788	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
9 Special Stage R 5	0.57.405	Bartosz Bobowski z Wisłicy
10 Seattle Circuit	1.06.389	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
11 Test Course	0.57.574	Artur Celes ze Strzelec Opolskich
12 Apricot Hill	0.55.586	Arkadiusz Pedas z Warszawy
13 Special Stage R11	1.20.953	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
14. Cote d'Azur	1.08.826	Dariusz Opolkowski z Łebcza
15 Complex String	3.11.602	Artur Celes ze Strzelec Opolskich
16 Special Stage R5 Wet	1.00.571	Arkadiusz Pedas z Warszawy

Trasy asfaltowe odwrocone:

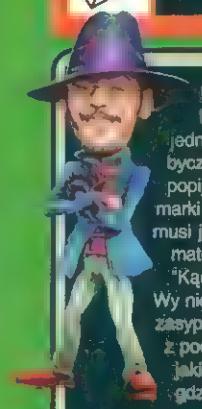
1 Mid-field II	0.51.246	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
2 Trial Mountain II	0.59.644	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
3 Tokyo R 246 II	1.07.366	Zbigniew Stachwa z Warszawy
4 Grand Valley Speedway II	1.18.947	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
5 Rome Circuit II	0.59.873	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
6. Deep Forest II	0.50.716	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
7 Special Stage R5 II	0.55.647	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
8 Seattle Circuit II	1.06.753	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
9 Apricot Hill II	0.54.851	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
10 Special Stage R11 II	1.21.872	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
11 Special Stage R5 Wet II	1.00.465	Artur Celes ze Strzelec Opolskich
12 Complex String II	3.14.375	Artur Celes ze Strzelec Opolskich

Trasy szutrowe:

1. Smokey Mountain	0.47.193	Zbigniew Stachwa z Warszawy
2 Swiss Alps	0.56.747	Zbigniew Stachwa z Warszawy
3 Tahiti Circuit	1.02.629	Zbigniew Stachwa z Warszawy
4 Tahiti Maze	1.23.523	Zbigniew Stachwa z Warszawy

Trasy szutrowe odwrocone:

1 Smokey Mountain II	0.48.787	Zbigniew Stachwa z Warszawy
2 Swiss Alps II	0.57.888	Zbigniew Stachwa z Warszawy
3 Tahiti Circuit II	1.03.504	Zbigniew Stachwa z Warszawy
4 Tahiti Maze II	1.26.986	Kamil Mitura z Dęblina



Kącik RPG 32

star@psxextreme.pl

Kurczę, coś szybko ten czas minął - jednego dnia człowiek byczy się nad jeziorem popijając z kartonika wino marki Cavalier, a drugiego musi już przygotowywać materiały na nowy "Kącik...". Na szczęście Wy nie zawodzicie i nadal zasypujecie mnie ciekawym stuffem, choć w tym miesiącu nie miałem zbyt wiele czasu na zredagowanie wszystkiego, a nasze bezustanne ostatnio problemy z pocztą elektroniczną (pozdrowienia dla zigzaga:) spowodowały spory zastój, a być może i zagubienie paru maili (jeśli ktoś nie dostał ode mnie odpowiedzi w jakiejś istotnej kwestii, proszony jest o ponowny kontakt) (HiV: jak brzmi definicja "istotnej kwestii"?). W każdym razie niedługo zobaczymy się na EP3 - gdzie nadrobimy ewentualne zaległości. Aha - zgodnie z wczorajszą zapowiedzią mam dla Was konkurs, zresztą pewnie już go zauważyliście. Aha - byłbym zapomniał. W związku z błędami pojawiającymi się niekiedy w nadsyłanych materiałach, pragnę Was upomnieć, abyście je przed wysyłaniem dokładnie sprawdzali (i to po kilka razy), gdyż nie jestem Wszechwiedzącym (nawet w kwestii eRPeGów) i w wielu przypadkach nie jestem w stanie ocenić, czy dana informację mam przekazać w takiej postaci, w jakiej ją otrzymałem, czy też szukać w niej jakiegoś dwóchego, acz zmaskowanego pana błędu (tak to było m.in. ze stuffem od "zjechanego" miesiąc temu Dragonusa).

KONKURSY

NOTOWANIA

W tym krótkim okresie pomiędzy kolejnymi edycjami "Kącika..." nikt nie zdążył poprawić żadnego z wyników, dlatego ich nie zamieszczam, a zainteresowanych odsyłam do poprzedniego numeru.

PANTEON GWIAZD



Nooo, dobrze jest - nowych wpisów nie brakuje i nie przeszkadza kończąca się liczba kategorii do zapełnienia, gdyż można jeszcze wymyślić sporo nowych - tu czekam nie tylko na Wasze wyniki, lecz również na propozycje kolejnych osiągnięć.

PSX/PSOne

Tym razem Rafał Łyka 2 memorki a Filip pada.

(NEW!)

Kto: Rafał "Szop" Jancewicz ze Strumienia

Gra: TALES OF DESTINY 2

Osiągnięcie 1: osiągnięcie wszystkimi postaciami maksymalnego (250) poziomu doświadczenia (HARD)

Osiągnięcie 2: uzyskanie danych o wszystkich potworach w grze (100% Monster Collection) oraz zdobycie wszystkich przedmiotów (100% Collector Book) (MEDIUM)

(NEW!)

Kto: Filip "Naphtali" Leszczyński ze Ścinawy Małej

Gra 1: [illegible]

Osiągnięcie (2): napakowanie parametrów jednej postaci na max. (MEDIUM)

Gra 2: [illegible]

Osiągnięcie: uzyskanie 99 poziomu dośw. wszystkimi postaciami oraz maksymalne dopakowanie broni (EASY)

PS2

Z powodu wciąż napływających zgłoszeń dotyczących pakowania postaci w FFX postanowiłem zrobić wyjątek i utworzyć specjalny "postument" dla pragnących pochwalić się maksymalnymi parametrami. Miejsce to pomieścić będzie mogło tylko 10 osób, tak więc kto pierwszy, ten lepszy; niestety nie przewiduję żadnych nagród oprócz prestiżu:). Dawid Jończak oczywiście utrzymuje swoją pozycję na Panteonie, jako "najpierwszy" ze wszystkich.

SAGA FRONTIER 2

Oto kolejny stuff od Józka Smekerza.

Na początek mały aneks do tego, co zostało wydrukowane - nie zauważyłem, by czar Life Water odnawiał lub chronił przed utratą Lp. Na pewno przed ich utratą chronią przedmioty chroniące przed śmiercią (Null Deathblow), takie jak Dead Stone (do wygrania od szkieletów i duchów - dość rzadko) lub Eternal Leaf (do wygrania od Woodlorda w Star Megalith)

Okryłem też jeszcze jedna ukrytą broń - jest nią rewelacyjna laska Granite Staff (wpn ability:49, stone tool, unlimited anima and durability). Tak, tak - chociaż to narzędzie, to jest ona niezniszczalna - teraz Will Knights będzie rządził! Wygrać ją można od Rock Rhino w Fossil Cave w scenariuszach "Torionis. To the Fossil Caves" i "Torionis. Return of the Egg" i oczywiście laskę tą dostaje się wyjątkowo rzadko (bicie 70 nosorożców to normalka). Dalej - w Weissland, od Polar Drake'ów można wygrać Crystal Wings (cholernie rzadko, można osiwieć!), w scenariuszu "To Gustave's Stronghold", od Ant Commandera zdobyć możemy niezłą zbroję na całe ciało - Armor Suit (full body armor, def:30), poza tym od Grass Dancerów (w trakcie całej gry) można wygrać Funny Cap - czapeczkę o przeciętnych parametrach, ale chroniącą przed snem, zaś od Griffona na pustyni w Vogelang (trzeba podejść do źródełka, a czasem natychmiast zaatakuje nas ten właśnie gryf) możemy zdobyć Feather Cap (def:5, SP Enchance:3, chroni przed Cripple).

OGŁOSZENIA

www finalfantasy.world.prv.pl - to kolejna strona o serii FINAL FANTASY tworzona przez grupkę ludzi (?), którzy chcą i lubią grać. Na stronie oprócz standardowego, choć jeszcze nie kompletnego stuffu, można znaleźć opowiastki na temat FF ludzi tworzących tą stronę, świeże newsy, obszerny download, forum, chat, księgę gości i wiele więcej. Jeżeli chcesz nam pomóc - napisz: Kapitan_Cid@haga.pl

Powstała nowa strona traktująca o japońskich RPG - jej adres to http://jrpg.gry-online.pl. Jej redaktor główny odgraża się, że wraz z ekipą zamierza objąć prowadzenie w tej dziedzinie:).

STAR OCEAN 2

Parę ciekawych informacji na temat tej gry (jak i SF2 poniżej) nadesłał Józek Smekerz z Bytomia, za co zdobywa Memorkę, zaś informacje te dotyczą dodatkowego questu, który można wykonać pod koniec przechodzenia tej pozycji.

Pewnie wielu z Was zauważyło, że po pokonaniu Indalecia, po demku końcowym pojawia się napis: "The truth has not been disclosed yet...". Napisu tego można się "pozbyć" tym oto sposobem:
Przede wszystkim - w drużynie musimy mieć Chisato. Na początek, najlepiej od razu po otrzymaniu Synarda, udajemy się do biblioteki w North City i pytamy o sekretną informację (facio jednak odmawia) Teraz jedziemy do Giveaway i rozgrywamy Private Action z Chicato (w bibliotece uniwersyteckiej), a następnie ponownie odwiedzamy to miasto, ale całą drużyną. Wchodzimy do sali na lewym końcu pierwszego piętra uniwerka, gdzie spotkamy prof Reyfusa próbującego włamać się do owej sekretnej informacji z biblioteki w North City (bez skutku) Teraz robimy sobie przerwę, to znaczy prowadzimy grę aż do momentu po pokonaniu Jibrila, Nicolusa i Ruprechta, ale jeszcze przed Decusem i Vesperem. Udajemy do Central City, aby rozegrać Private Action, podczas której musimy spotkać Chisato w jej biurze na I piętrze głównego gmachu - jeśli reporterka zacznie nawijać na temat tej sekretnej informacji w bazie danych w North City, to o to nam właśnie chodziło! Po pogaduszce powie ona, że wciąż ją wyszukuje - wychodzimy więc z Central City i ponownie wchodzimy w ramach Private Action - tym razem laska będzie miała kartę z hasłem! Teraz jazda do North City i pakujemy się do biblioteki - następuje tam dość długa scenka, ale wciąż klapa (za słaby terminal). Bez nerwów - czas odwiedzić prof. Reyfusa (całą drużyną), a zada on nam pytanie, czy wiemy coś o "włamaniu do laboratorium broni heraldycznych" (to tam, gdzie Narl zabrał naszą drużynę, by odzyskać z ruin plany broni antyprotonowej) - odpowiadamy szczerze: "It was us", a potem zgadzamy się podać mu kod dostępu. W tym momencie uzyskujemy dostęp do dwóch pierwszych archiwów ukrytych w owej sekretnej informacji, lecz dwa pozostałe są nadal zabezpieczone przez program, który Reyfus sam zakodował. Doktorek napomknie coś o dekoderze, lecz niestety nie będzie znał miejsca, gdzie można go znaleźć. Dekoder jednak jest tuż pod nosem - ma go dyrektor tej placówki naukowej - na porterze w ostatnim pokoju po prawej. Podaruje on nam cenny przedmiot "Pandoras Box", który zanosimy Reyfusowi, a następnie opuszczamy Giveaway i wchodzimy tam ponownie - profesor ukończył dekodowanie i w końcu cała prawda stoi otworem! Jaka ona jest - tego nie zdradzę, zobaczcie sami!

FINAL FANTASY 8

PAKOWANIA CIĄG DALSZY

Inny sposób na uzyskiwanie Up-ów podnoszących parametry zawodników (szybszy od tego sprzed miesiąca) nadesłał Szymon "Mes-L" Bańcik z Bielska:

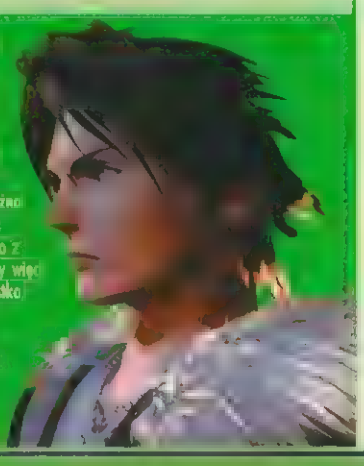
Sposób, który podaję, można "uruchomić" dopiero na czwartej płycie, chodzi mianowicie o wymianę kart, wygrywanych od klubu graczy CC (chyba każdy wie co zrobić, by znaleźli się w Ragnarocku). Każdą rzadką kartę, którą przerobimy na przedmiot, można od nich wygrać ponownie, potem znów przerobić - i tak w kółko.

Poszczególnym parametrom odpowiadają następujące karty:
- STR - jedną kartę Edena przerabiamy na 3 Monk's Code, a te na 3 Str-upy.
- VIT - jedną kartę Sacred przerabiamy na 10 Adamantine, a te kolei możemy przerobić na 2 Vit-upy (5 na 1).
- HP - jedną kartę Bahamuta przerabiamy na 100 Megaelixirów, które sprzedajemy za łączną sumę 750.000 Gil, następnie kupujemy 50 sztuk Giant's Ring, zamieniamy je na 5 Gaea's Ring, a te na 5 HP-upów. Do tej operacji potrzebna jest [illegible] zdolność Call Shop, kamienny sąg oraz 6* 4ks Med. RF (w Galbadia Med. RF (na i Card Mod:), a na liście sklepów trzeba mieć Esthar Pet Shop.
- MAG i SPR - tworzymy podobnie jak w przypadku HP-upów, z tym że na Spr-up i Mag-up potrzebujemy odpowiednio 10 Magic Armlet i 10 Royal Crown, czyli aby zdobyć jeden parametr-up potrzebujemy 2 karty Bahamuta (czyli 1.500.000 Gil)
- SPD - za jedną Kartę Irvine'a dostajemy 3 Rocket Engine, a za 5 sztuk tego bardzo [illegible] można mieć 1 Spd-up! Czyli za pięć kart Irvine'a mamy 3 Spd-upy.

LION HEART NA PIERWSZYM DYSKU

Sposób na zdobycie tej broni nadesłał Piotr "Sephiroth" Sieradzki:

Do Lion Heart potrzeba 4 sztuki Dragon Fang, 12 Pulse Ammo i Adamantine. Dragon Fang zdobywamy podczas misji w Dollet (od [illegible] ammo, należy wygrać 20 kart Elnoyle od matki Zella (mieszka, dla przypomnienia, w Balamb) lub od przyjaciela Quistis, którego można spotkać w kawiarni Balamb Garden. Karty te zamieniamy przez Card Mod: RF (Quezacotl) na 2 Energy Crystal, a te na 20 Pulse Ammo (przez Ammo-RF infite). Adamantine można uzyskać poprzez zamianę jednego z Minotaurów, gdy więc mamy już wszystko ruszamy do najbliższego sklepu z bronią i kupimy Lion Heart.



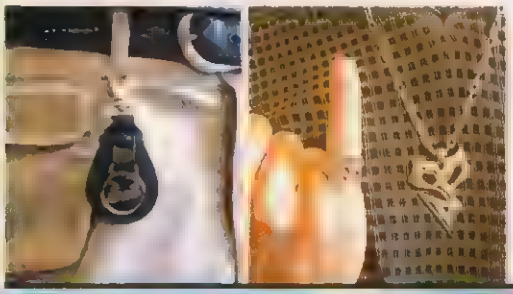
KONKURS FFX

Jak wspominałem w zeszłym numerze, przygotowałem dla Was konkurs, w którym nagrodą jest kopia naszyjnika samego Tidusa (jak wiadomo, oryginał zaginął w czasie wydarzeń pod koniec gry:), pierścień i brelok na klucze (patrz zdjęcie). Konkurs oczywiście dotyczy dziesiątego FINALa, a polega na..

..NAPISANIU KONTYNUACJI PRZYGÓD DRUŻYNY Z FINAL FANTASY X...

...opierając się na fabule FFX oraz uwzględniając sugerowany przez SQUARE początek sequela zawarty na bonusowej płytce japońskiego FFX INTERNATIONAL. Demko to, jak wiadomo, nie znalazło się w europejskiej wersji dziesiątego FINALa, dlatego obok prezentuję streszczenie przedstawionych tam wydarzeń (demo to można ściągnąć z Netu i jeśli otrzymamy stosowne pozwolenie, umieścimy je na naszej stronie internetowej).
UWAGA 1: prace nie powinny przekraczać 10 tys. znaków tekstu, w przeciwnym razie albo zostaną skrócone w celu zamieszczenia w "Kąciku..." albo ukażą się wyłącznie na naszej stronie internetowej.
UWAGA 2: należy opisać wyłącznie fabułę - system pozostaje bez zmian w porównaniu do "pierwszego" FFX
UWAGA 3: w konkursie MOGĄ brać udział osoby, które jeszcze nie grały w dziesiątego FINALa, lecz na ich własną odpowiedzialność i oczywiście po wcześniejszym zapoznaniu się z fabułą gry (zalecam przeczytanie opisu przejścia zawartego w "Poradniku Extreme").

Oczywiście przewidywane są nagrody pocieszenia w postaci padów lub Memorek dla autorów najciekawszych (po zwycięzcy) tekstów, zaś termin oddawania prac upływa 1 grudnia, choć może ulec przesunięciu (macie więc na razie 3 miesiące).



FINAL FANTASY X: ANOTHER STORY

(Uwaga: lepiej nie czytać przed ukończeniem gry!)

Scenka rozpoczyna się na plaży w Besaid, gdzie Yuna właśnie ćwiczy pod wodą wstrzymywanie oddechu (2 minuty i 41 sekund - nowy rekord!) - tam właśnie znajduje ją Wakka. Po wyjściu na ląd dziewczyna przekomarza się z blitzballistą, że coś ostatnio brzuszek mu urósł, choć to przecież nie on będzie miał dziecko (czyżby Lulu?). Gdy Wakka odbiega w kierunku wioski, Yunę nawiedzają myśli, że to już dwa lata minęły odkąd nastał Eternal Calm, ona wprawiła się w sztuce wstrzymywania oddechu (dzięki jakiemuś trikowi), a Wakka przybrał na wadze... to niewiele, lecz do szczęścia wystarcza.

Akcja przenosi się do świątyni w Besaid, gdzie wchodząca Yuna spotyka Wakkę zajętego rozmową z pewnym starszym jegomościem. Dziadek zauważa dziewczynę i po wymianie uprzejmości prosi ją o pewną przysługę. Otóż jego wnuk przyłączył się do nowopowstałej organizacji Young Persons' Alliance, co nie jest w sumie złe, ale cała jego rodzina należy do New Yevon, więc chciałby, aby Yuna namówiła chłopaka na zmianę decyzji. Grupa ta jest jedną z wielu, jakie powstały od czasu pokonania Sina; dziewczyna zastanawia się nad dalszym losem Spiry, zwłaszcza że nawet obecna sytuacja nie jest wszystkim na rękę, zaś mnóstwo nowych idei może w końcu doprowadzić do konfliktu. W końcu Yuna radzi dziadkowi samemu porozmawiać z wnukiem

Kolejna scena przedstawia Yunę wędrującą drogą przy wodospadach - tam dogania ją Wakka informując, że przybył syn przywódcy New Yevon i prosi



o widzenie. Dziewczyna odmawia sugerując, że pewnie będzie chciał wykorzystać to spotkanie dla własnych korzyści, na co Wakka reflektuje się, że sam powinien go wcześniej odprawić. W tym momencie podbiega do nich jakiś gostek, który przedstawia się jako Yeivel - posłaniec Nurge'a - przywódcy Young Persons' Alliance. Yuna zgadaje, że pewnie chce ją namówić do przyłączenia się do organizacji i odmawia, a Wakka odpędza natręta. Po chwili słychać znajomy głos - tym razem gość jest pożądany, gdyż jest nim Rikku. Akcja przenosi się na zacumowany przy nabrzeżu statek Al Bhed.

Rikku odwiedza Besaid tylko czasami, gdyż zazwyczaj zajęta jest nauczaniem ludzi używania maszyn i odkopywaniem nowych. Na wstępie ona również drażni Wakkę i jego brzuch, aż w końcu przechodzi do sedna sprawy. Otóż Kimahri, który na Mt. Gagazet podjął się roli nauczyciela nowego pokolenia Ronso, znalazł dziwną Sferę z nagraniem, którą polecił przekazać Yunie. Zapis jest bardzo niewyraźny, lecz pozwala dostrzec najważniejsze - zamkniętego w jakiejś klatce Tidusa! Chłopak krzyczy na kogoś domagając się wypuszczenia, protestuje, że nie można go aresztować za użycie maszyny wroga, gdyż robił to, aby ocalić Yunę. Tu zapis się kończy i akcja powraca na statek, a Yuna i Wakka są oczywiście zaskoczeni widokiem kogoś, kogo nie powinno być. Rikku zaczyna namawiać ich na podjęcie wyprawy w celu odszukania Tidusa, Wakka jednak się sprzeciwia tłumacząc, że mają za mało informacji, a Yuna nie ma czasu z powodu zapełnionego kalendarza spotkań. W tym momencie znów zaczepia ich gostek z Young Persons' Alliance i oferuje pomoc w zdobywaniu informacji - Wakka znów go przegania. Rikku zaczyna wypominać, że w końcu Yuna powinna zacząć szukać własnego szczęścia, a nie pracować na szczęście innych, aż w końcu przekonuje dziewczynę (Yuna: This is my story!). Pierwszym celem podróży będzie odwiedzenie Kimahriego, ale najpierw Wakka biegnie do wioski po Lulu, a Rikku prowadzi Yunę do kajuty, aby summonerka przebrała się w nowe ciuchy (aby trudniej ją było rozpoznać). Tak zaczyna się nowa historia. .

FINAL FANTASY X

W tym "Kąciku..." tylko trochę ogólnego stuffu z tej gry, bazującego na zadawanych przez Was pytaniach i paru drobnych uwagach oraz podpowiedziach. Za miesiąc ruszamy wreszcie z bossami, choć zdaje się, że ich opisy zlepiać będę musiał z kilku listów naraz, gdyż zazwyczaj w jednym brakuje tych informacji, które znajdują się w drugim, i na odwrót. A zresztą - poniżej zaprezentuję przykład, jak powinien wyglądać porządny opis przeciwnika.

BOSS - STRATOAVIS



HP: ok. 300 000
Można ukraść: Smoke Bomb x3 (common), Stamina Spring x2 (rare)
Można wygrać:
1. Przedmioty - Amulet x2-4 (common), Dark Matter x1-2 (rare)
2. Ekwipunek - bronie ze zdolnością Str+ X%, pancerze ze zdolnością HP+ X%
Specjalne ataki:
- Sonic Boom - słaby atak fizyczny na wszystkich
- Peon of the Heavens - atak na wszystkich; zakłada Darkness i Slow
Specjalne Odporności: brak
Strategia (by Zell).
To większa i silniejsza wersja Zu. Wchodzi na niego Power i Armor Break oraz status Slow - i właśnie to mu zakładamy, a na siebie rzucamy Hastega i łuczemy kolesia fizycznie. Dodatkowo możemy odpalać Reflex, aby łatwiej unikać jego ataków, gdyż ptaszek najczęściej atakuje fizycznie, choć czasami wali Sonic Boom, a jeszcze rzadziej opóźniający i zakładający darkness Peon of the Heavens (po turze ładowania "Charging"). Jego atak fizyczny jest całkiem silny (nawet po Breaku) i może nam zabić któregoś typa, ale pod warunkiem, że trafi, co nie zdarza się mu zbyt często. Po straceniu około 250 tys. energii koleżka siada na ziemi i wydaje mi się, że jest nawet wolniejszy i mniej celny niż był. Kolejne 50 tys. obrażeń załatwia sprawę.

BLITZBALL

Sposób na doświadczenie w Blitzballu: ustawiamy dwóch zawodników, których chcemy dopakować, na obronie i ciągle podajemy piłkę między nimi (najlepiej niech używają najlepszych technik). Jest to dość nudne, jednak pozwala zdobywać spore ilości experiensu - ok. 350 na mecz. Nagrody w Blitzballu (turnieje i liga) możemy losować. Wystarczy po zakończonym turnieju/lidze nie kontynuować gry w Blitzball, tylko wyjść i zapamiętać stan gry, a następnie wrócić do menu Blitzballa i sprawdzić, jaka jest nagroda. Jeżeli nam ona nie odpowiada, to resetujemy grę i sprawdzamy ponownie, aż trafimy na to, co chcemy.
by Daniel Rogala z Iwawa

WYGLĄD I NAZWY EKWIPUNKU

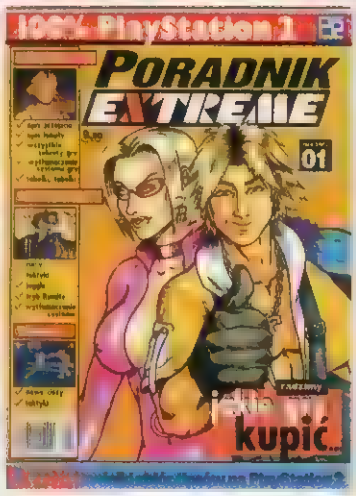
Nie ma sensu wypisywanie wszystkich nazw ekwipunku poszczególnych postaci, gdyż dla każdego bohatera można utworzyć ponad 60 broni o różnych nazwach i odpowiednio ponad 80 pancerzy, zaś nazwy te zależą od zdolności (pojedynczych lub ich układu) znajdujących się w danym sprzęcie. Dla przykładu - jeśli w miecz Tidusa wrazimy Break Damage Limit, to zwać się on będzie Excalibur, zaś pierścień dla Yuny z czterema zdolnościami pochłaniania elementarnej magii (Eater) zyska miano Sophia Ring. Jeśli chodzi o wygląd ekwipunku, to każda broń może występować w 5 - 7 różnych wizualnie odmianach, a pancerze w 4 - 5 (każdej podporządkowanych jest szereg nazw).

NO ENCOUNTERS

Kilka razy spotkałem się z prośbami o pomoc od delikwentów, którzy bardzo się dziwili, gdy nagle tracili możliwość walk z potworami... nic dziwnego, skoro wyposażali jedną z postaci (rozmyślnie lub przypadkowo - ot, zdobyłem coś nowego i to ubiorę:) w broń lub pancerz ze zdolnością No Encounters, której efektem jest właśnie anulowanie konieczności rozgrywania losowych starć. Co ciekawe - normalnie (za pomocą Customize - za 30 sztuk Purifying Salt) zdolność tę można wrzucić jedynie w pancerz, a podczas walk (z mocniejszymi potworami - od Mt. Gagazet wzwyż, najlepiej w Omega Ruins) wygrywać można również oręż posiadający tę właściwość.

MEGA DAMAGE

Sprawa z uzyskiwaniem przez Animę i Magus Sisters obrażeń z ich Overdrive'ów wygląda następująco. przy normalnej (długiej) animacji obserwujemy szereg kilku/nastu ataków wymierzanych przeciwnikowi, z których żaden jednak nie przekracza bariery 99.999 punktów, jeśli jednak ustawimy animację skróconą (w odpowiednim menu), pojawi się tylko "wynik końcowy" stanowiący sumę damage'u zadanego za pomocą Overdrive, która to może przekraczać nawet milion punktów obrażeń. W amerykańskiej wersji FFX Overdrive Animy i "Sióstr" był pojedynczym atakiem, bez podziału na fazy (ciosy), stąd damage z niego nigdy nie przekraczało liczby 99.999.



Pragniemy poinformować, że pierwszy numer PORADNIKa EXTREME zostanie wycofany ze sprzedaży (kioski) w połowie września. Uderzajcie po swój egzemplarz z opisem do FFX.

Listy skrzynka



PRIORYTET PRIORITAIRE

Wakacje są już wspomnieniem, niestety. Dla większości z Was oznacza to przykrą konieczność spakowania "tornistrów" i wyruszenia w długą podróż, co to zawie się "edukacji część kolejna". Rysując w zeszytach karykatury belfrów, grając w "statki" zamiast sporządzać notatki z historii, czy też dzwoniąc ukradkiem z komóry (zestaw słuchawkowy rulez;!) w trakcie sprawdzianu - nie zapominajcie, że trza spełnić swą powinność, tj. choć trochę wiedzy liznąć. Oczywiście, szarpanie na konsolach jest wspaniałą rozrywką, ale odbębnijcie swoje, bo w życiu to później popłaca - informacja jest obecnie w cenie. Czytając stosy listów, w których autorzy wypłakują mi się za koszulę z tytułu nie posiadania środków do życia, a co dopiero na elitarne przyjemności, jak gry i konsole, oraz bacznie obserwując życie, łatwo jest mi dojść do druzgoczących wniosków: Polskę może wkrótce zaskoczyć wojna domowa, ludzie wyjdą na ulice, domagając się pracy/chleba. Uczcie się zatem tak wiele, na ile sił Wam starczy i mocy przerobowych, bowiem w owych czasach skończenie studiów wyższych stanowi przepustkę do możności ubiegania się o stanowisko pracy. Paranoja? A i owszem! Grając, zdajcie sobie sprawę, że jesteście farciarzami, że macie znacznie więcej szczęścia od swoich rówieśników (i nie tylko). Zapraszajcie na multiplayerowe sesje kolesi, którzy nie mają konsol, także pecetowców:) - tym pierwszym pomożecie, ci drudzy powinni poczuć skruchę;). Życzę Wam powodzenia w naprawianiu świata, cokolwiek miałoby to znaczyć! (...) Dajcie znać, jak podoba Wam się sposób potraktowania niektórych listów (akapit - odpowiedź, akapit - odpowiedź)! (...) Żegna się HIV - ten z Ziemi, co się wkrótce żeni!□

CELEB - zgłoś się i podaj adres, bo nie możemy Ci wysłać nagrody!
Devil - jw.
Przepraszamy za opóźnienia w wysyłce nagród za konkurs MGS2, spowodowane przerwą urlopowo-wakacyjną.

Kontakt: hiv@psxextreme.pl, tél. 0608 33 82 82 (voice, seSMS), a także listy na adres Redakcji (z dopiskiem: "LISTY - HIV").

PRYWATA:

Gaślina, Kamień, Kaczmi/Nagły Atak Spawacza "spawacze", dzięk. za płytkę, mam nadzieję, iż przystaniecie na moją fantastyczną ofertę;)
Witcher sorry, ale na ten temat mogłibyśmy korespondować/polemizować niejako prywatnie, na co nie mam czasu.
Adrian, Gowarczów dzięki za 126 fantastycznych rysuneczków. Wszystkie pocięłyśmy z miejsca do pisca... Zima idzie!
Klemens, Nowe tanna scianna, daj sobie spokój, ew. na przyszłość wyś się bardziej, lamerku.
Łukasz, Kraków pozytywne krytosz...
Spider, Kobyłonka - dzięk za wycinki;)!
Krzysiek, Potulice story przed wystawieniem listu trza było przeczytać na głos to co napisałeś! Hrehe!
Wojtek, Boleszkowice nie masz większych problemów?
Krzysiek Starachowice pAli jest chomem, wybacz :)
HK z Olsztyna dzięki za wycinek



ARCHIWALIA
- jak to załatwić...

Wielu Czytelników nie do końca trybi, jak zamówić archiwalne numery PE. Wcale rzadko otrzymujemy od Was listy, które zostają bez echa. Dlaczego?
Ano, procedura wygląda następująco, Szanowny Czytelniku: na blankiecie musisz zaznaczyć krzyżykiem (w stosownych okienkach), które numery Cię interesują. Poniżej - w rubryce "Razem za archiwalia" - musisz wpisać łączną kwotę za wszystkie zamówione przez Ciebie numery PE. UWAGA! Należy to dobrze policzyć, gdyż w razie wtopy wynikają z tego tytułu niepotrzebne problemy. Ceny za poszczególne numery znajdują się w górnej części blankietu. I teraz najważniejsze - WYPEŁNIONY BLANKIET NALEŻY ZANIEŚĆ NA POCZTĘ, celem uiszczenia stosownej opłaty, a nie - jak niektórzy czynią - włożyć do koperty i wysłać na adres Redakcji. Blankiety, które w ten sposób otrzymujemy, ładują bezpośrednio w piecu HIV'a, który zaciera łapska na poczynania wszelkich nieudaczników.

Pamiętajcie zatem: WYPEŁNIONY BLANKIET NALEŻY ZANIEŚĆ NA POCZTĘ i tam zapłacić!!! To ułatwi życie zarówno Wam, jak i nam! Dla wyjątkowo opornych dodatkowa rada: na odwrocie blankietu KONIECZNIE należy wypełnić pole z adresem (własnym)

Wydawnictwo "Grupa 69"

JAKI OJCIEC...

"[...] Pozdroofka dla całej ekipy PE... nie licząc pLaYmAnA:). (...) Po pierwsze, piszę po to, abyś umieścił ten list w PE... Cała moja wieś (Płock;) miałaby radochę (u nas "Extrima" czytają nawet emeryci). Po drugie, u mnie w domu zachodzi pewna anomalia - o takiej sytuacji większość Graczy może tylko pomarzyć. Chodzi o to, iż mój stary (mama jest normalna... niestety) lubi gry. Ba!, on w nie nie gra! Po prostu, kiedy przychodzi zmęczony z roboty, siada obok mnie i patrzy, jak męczę MGS2, SILENT HILL 2, TTT i GT3 na Czarnuli. Na dodatek szpilanie bardzo go emocjonuje... powiedzonka typu "Sebastian, uważaj na tego po prawej" (MGS2) albo "Teraz po wewnętrznej, a później prosto" (GT3) chodzą u mnie na porządku dziennym. Jak widać, rodzice też się rozwijają, tylko trzeba ich umieć wychować. Kto wie... może kiedyś szarpniemy z ojcem w TEKKENa albo w PES-a. [...]" Sebastian, Płock

Jak "nabierzesz lat", daj znać, jak wychować sobie żonę:)'

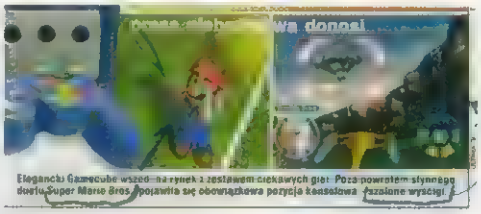
DEBIL MIESIĄCA?

"[...] Od listopada ubiegłego roku gram codziennie na PS2. Wyjeżdżam na 2-tygodniowe wakacje, w związku z czym mam pytanie: Czy konsola może się zepsuć od "niegrania"? [...]" Konsol, Rybnik

Jaaasne! Konsola musi być cały czas włączona (TV też), ale to nie wszystko! Sąsiadka, która będzie Ci podlewać kwiatki, musi od czasu do czasu poznęcać się nad padem, bo PS2 nie jest taka głupia - jak wyczai, że wyjechałeś, gotowa się złośliwie zepsuć (no wiesz, DVD może paść albo konsola zagrzeje się na śmierć).

KOLOROWE GRY:)

"[...] Cześć! (...) 1> Fajny miesięcznik. Super recenzje, ciekawie gadacie i w dodatku rozdajecie pady;). Na Waszej liście dyskusyjnej panuje niezły chaos, pewnie dlatego jest na niej tak ciekawie. W Waszej gazecie najbardziej podobają mi się "Aktualności". Ten dział redagujecie zupełnie inaczej niż inne gazety... Jednak nie podoba mi się image "Extrima". No cóż... pewnie dlatego, że jestem dziewczyną i nie bawią mnie takie rzeczy, jak Was:). (...) 2> Przestańcie gadać pierdoły typu "WOW! Mojej dziewczynie spodobał się Tony Hawk!". Czy to takie dziwne? Przecież to normalne, że podoba nam się dobra gra na dobrą konsolę, tym bardziej jak się gra ze swoim chłopakiem;). Jesteśmy jakieś inne czy co? No, może to pytanie jest trochę nie na miejscu, ale;)... 3> Myślę, że w rankingu popularności zaraz po PS2 powinien być GameCube, a nie Xkloc. Przecież mało kto ma zaufanie do konsoli (the)Billa, no i można by się sprzeczać, czy to w ogóle jest konsola. W końcu ma twardy dysk i jest jakaś taka duża:). A produkt NINTENDO nie wyrobił sobie dobrej opinii u rzeszy Graczy tylko dlatego, że na początku "wyleciał" z grami, które reprezentują "Big N", czyli Marianami i innymi, przez co Gracze mogli mieć wrażenie, że ta konsola jest raczej dla dzieci. Potem na "gacka" wyszedł RESIDENT EVIL, który miał przyciągnąć resztę odbiorców. Jednak prawdziwe gry na "kostkę" wychodzą dopiero teraz. Ja nazywam je "szarymi grami". To wszystkie te, które są jaśniejsze niż "czarne gry" (w tych przeważa Xbox) a ciemniejsze niż "gry różowe" (to te, które jako pierwsze wyszły na GCN:). "Szare" gry dotąd królowały na PS2, ale myślę, że produkt NINTENDO niedługo też ich nabierze, przez co zdobędzie więcej fanów. Właśnie dlatego chcę mieć tę konsolę. Ciekawe, czy zrozumieliście moje "wydumania" na temat kolorów gier;)... [...]" Sabrina, Twardogóra



Eleganckі Gamecube wszedł na rynek z zestawem ciekawych gier. Poza powrotem słynnego duetu Super Mario Bros. pojawiła się obowiązkowa pozycja z kosmiczną fazolinę wyścigi.

ad. 1> No, pewnie właśnie dlatego;). A może dlatego, że mamy nierówno pod sufitem... ad. 2> Oki, począwszy od kolejnego numeru PE, będziemy pisać: "Moja dziewczyna zarzyna kosmitów bez mrugnięcia okiem i wali takie combosy w VIRTUA FIGHTER 4, że Koreańczycy spadają z krzeseł czytając tematyczne fora. Spoko jestem do tego przyzwyczajony, podobnie jak do zbyt słonej zupy". ad. 3> Jasne, że wszystko jest klarowne, jasne (tu robię głupią minę i zeza, ponadto wymownie pukając się w łeb)... Co byś mnie więcej nie męczyła, wręczam Ci pada - za odważne, niekoniecznie sensowne wywody;).

DYWAGACJE O ZGONIE

"[...] Hey! Zastanawia mnie śmierć Dreamcasta. Właściwie dlaczego do tego doszło? Przecież "makaron" nie ustępował pola PS2, a nawet długo ją wyprzedzał wieloma naprawdę świetnymi grami, których tytułów nie trzeba wymieniać.

HIV: Ha! Tak po prawdzie, to gdyby SEGA wciąż supportowała swoją konsolę - mogłoby być ciekawie. Moc mocą, ale gry - grami. Nie znam firmy, która tak dopracowuje swoje produkcje (no, NINTENDO też nie jest leszczem), że nie wspomnę o możliwościach "makarona" w temacie generowania grafiki 2D!

Ten zgon wydaje się być tym bardziej dziwny, że Saturna wcześniej spotkało to samo. Czy taki gigant jak SEGA nie umiał wyciągnąć z tego wniosków? Przyczyną śmierci podobno było to - tu posłużę się artykułem z PE nr 43 - że maszynka przynosiła zbyt duże straty, gdyż sprzedawano ją po cenie o 100$ niższej od ceny produkcji, a liczono na zyski z gier i akcesoriów. I tu dochodzę do sedna sprawy. Otóż nie rozumiem, po co SEGA wypuściła konsolę po dumpingowej cenie. Konsole znajdują najwięcej nabywców w krajach wysoko rozwiniętych, a zatem zachodniej Azji, Ameryce Północnej i Europie zachodniej. Przyjmijmy że średnio np. Niemcy zarabiają 5 razy więcej od nas. Można zatem powiedzieć, że wszystko u nich jest 5 razy tańsze. Dla Niemca 800 zł to 5 razy mniej niż dla nas, czyli 160 zł. Gdyby konsola była sprzedawana po kosztach produkcji, czyli 300$=1200zł, to dla naszych sąsiadów byłoby to tyle, co dla nas 240 zł. Wyobrażacie sobie - 240 zł za nowiutką konsolę?! I czy przejmowaliby Ście się, czy DeCek kosztuje 160 czy 240 zł? Myślę, że nie; 80 zł to tak niewielka różnica, że jakbyście chcieli konsolę, to i tak byście ją kupili, bo 240 zł to mały wydatek. Uważam że puszczanie konsol po dumpingowych cenach na zachodzie (czyli najszerszym rynku) jest bezsensowne, bo takiemu Amerykańcowi czy obywatelowi KKW wisi, czy urządzonko kosztuje trochę więcej lub mniej od innego, gdyż jest to dla niego żadna różnica. Wybierze on konsolę, która mu się bardziej podoba i ma lepsze gry. Przyczyny śmierci Dreamcasta upatrywałbym bardziej w tym, że Gracze zaczęli wyraźniej dostrzegać mniejsze możliwości techniczne dziecka SEGI. I nie pomogła masa

SMS POWER

Nie popisaliście się, oj nie! Wszyscy pragną rubryki SMS POWER jak jeden mąż, a gdy przychodzi do czynów - poddajecie się, przysyłacie głodne kawałki lub takie z siwą brodą. Na rozwój sytuacji czekam do kolejnego numeru PE - jeśli znów zawiedziecie mnie i Czytelników PE, rubrykę ponownie zdejmę z steru. A zatem seSMS-ujcie pod numer: 0608 33 82 82. Oczywiście, nie zapominajcie o podawaniu swoich namiarów: ksywa/miejscowość. Do przeczytania za miesiąc (...)
PS: Wiadomości graficzne i dźwiękowi odpadają... [hiv]

"To ja - Św. Mikołaj. Byłeś grzeczny? Nie kradłeś...? To się nauczę, bo ja nie będę Ci wiecznie przynosić prezentów!!!" ???, SMS
"Jak Cię widzę, to pracuj!" Muszczu, SMS
"Jaka część warzywa jest niejadalna? Wózek inwalidzki." BsE, SMS
"W sejmie wykryto pryszczyce. Trzeba wybić całe stado." Greg, SMS
"Dlaczego bocian stoi na jednej nodze? Bo jak podniesie drugą, to się przewróci!" ???, SMS

LIST MIESIĄCA

NAGRODA GRA

ŁAŃCUSZEK SZCZĘŚCIA...

"[...] Cześć! Od pewnego czasu zastanawiałem się nad konsekwencjami pojawienia się nowego sprzętu na placu boju (i nie chodzi mi tu tylko o Xboxa). W Waszej gazecie można było niejednokrotnie przeczytać pretensje Czytelników, którzy zamartwiają się pojawieniem nowej konsoli. M.in. nie podoba im się fakt, iż jakaś super giera wyjdzie jeszcze na inną konsolę (najlepszym przykładem jest 'Xbexsa'). A Wy odpowiadacie, że ich dąsy nie stoją na dobrych fundamentach i nie mają się czym martwić. Nawet część z Was się cieszyła w związku z pojawieniem nowego członka w rodzinie. Mieliście rogala na buzi, popierając to bardzo solidnymi wywodami: spadek cen konsol (w końcu ceny dość poważnie podupadły), lepsza jakość gier (w dalszej części popolemizujemy na ten temat). Są to chyba dość przekonujące argumenty, nieprawdaż? Hmm... jak dla mnie nie jest to takie oczywiste, jak mogłoby się wydawać, i spojrzałem na to pod innym kątem. (...) Na początku wyjaśnijmy sobie fakt, iż rynkiem rządzą jednostki przeciętne, które stać na kupno jednego Next Gena (podkreślam: jednostki przeciętne! Ścierwo pisał już o tym w "Zapachu 8 bitów"). Czy ktoś zaczyna czaić do czego zmierzam...? Nie? Najprostszy przykład: żeby zagrać w HALO, DOA3, RSC - muszę mieć X-a, ale żeby pyknąć w T4, DMC itd. trzeba mieć PS2, natomiast żeby pyrknąć w SW:RL, nową ZELDĘ czy wszystkie RE musze mieć GieCka... Hmm... i wszystko jasne. Koncerny takie jak SONY, MICROSOFT czy NINTENDO chcą, aby to właśnie ich stuff sprzedawał się najlepiej, więc magnesują nas swoimi hitami. Nie trzeba być spostrzegawczym, aby dostrzec, że gry które wypisałem powyżej są exclusive'ami (bynajmniej na razie). Więc raz - wzrost liczby exclusive'ów; nie oszukujmy się, gdyż to właśnie w nich tkwi jedna z największych sił napędzających sprzedaż konsoli! Nie wiem jak Was, ale mnie nie stać na kupno trzech konsol, co by pograć w takie hiciory. No i macie pojawienie się nowej konsoli w obozie. Fajnie, co?

HIV: *Jak zwykle, podeprę się argumentem, iż jestem za powstaniem jednej superkonsoli, która byłaby tworem wszystkich gigantów. Nie dość, że trza by było wykartkować szmal tylko za jeden sprzęt, to w dodatku można by łykać wszystkie dostępne nań gry - a zatem wszystkie hity w miarę uznania.*

Dalej. Czyści mnie, jak sobie pomyślę, że VF4 na 'Bexę' będzie o wiele lepsza wizualnie aniżeli ta na Czarnulę, mało tego - dojdą dwie nowe postacie! Podobnie jest z innymi grami - np. SH2. Na początku wyszedł na PS2, po czym został skonwertowany na X-a z dodatkowym scenariuszem i lepszą grafiką. No i jakby tego było mało, to KONAMI wpadło na genialny pomysł: skonwertować konwersję (Shiva o tym wspominał). Chyba oci**eli! Ktoś może powiedzieć, że nie muszę tego kupować... Hm... bez komentarza. To jest drugi argument.

HIV: *Fakt, iż VF4 na Xboxa zyska dwie nowe postacie, jak i dopasioną oprawę graficzną wcale mnie nie zenuje. Postacie - cóż, trza wziąć pod uwagę czynnik upływającego czasu. Przecież gdyby pierwszy TEKKEN został skonwertowany na PS2, to - nie biorąc pod uwagę niuansów związanych z pokręconą historią stojącą za turniejem - NAMCO mogłoby bez większych problemów dodać postacie z TAGa. Czaisz bazę? To wcale silny argument. Co innego oprawa graficzna .. Czarnula jest znacznie silniejsza niż płyta, na której hula wersja arcade VF4, a mimo wszystko AM2 dało ciała. Czy z lenistwa, czy jak...? Trudno odpowiedzieć jednoznacznie na to pytanie. Jednak patrząc na poczynania Yu Suzukiego w temacie portów dla PS2, można poczuć niesmak. Zresztą, CRAZY TAXI 3 (dev.: HITMAKER) wydane na X-a także nie zachwyca pod kątem wykonania. Pytanie brzmi: Czy SEGA dotrzyma obietnicy (dopasiona oprawa)? Jeśli tak, to można przypuszczać, że AM2 nie może sobie poradzić z zawiłą strukturą Emotion Engine (w co jednak nie wierzę - w takich teamach pracują tuzy, które szkicują projekty promów kosmicznych jedną ręką, kodują drugą, w trzeciej trzymając śniadanie), ew. za stosowną opłatą jest w stanie okiełznać xboxowe flaki (bardziej wiarygodny scenariusz). A może SEGA kupi stosowny engine od TECMO...? Sprawa byłaby załatwiona, bo wszyscy by równo szczali po nogawkach...*

Wyobraźmy sobie sytuację, w której producent zapowiada grę 'Y' na daną platformę, po czym w trakcie produkcji dochodzi do wniosku, że konsola nie sprosta jego oczekiwaniom, a jej cięcia mogą bardzo niekorzystnie wpłynąć na finalną wersję produktu. Co robi? Przenosi ją na platformę mocniejszą. Przykładów nie muszę podawać... Jak się okazuje moc obliczeniowa konsoli jest bardzo ważna i tak na dobrą sprawę nie stoi za tym kasa, jak wielu z nas sądzi. Nie dziwię się developerom! Swoją drogą, szczerze wątpię czy PlayStation 2 uciągnęłaby takiego UNREAL T2 (wyjdzie na X-a). I co - stoi za tym kasa? Zresztą, HIV już napisał to i owo na temat permutacji WRECKLESS na "dwójeczkę" (o zgrozo, jak TO wygląda! Chlip, chlip...). Tak na dobrą sprawę do produkcji exclusive'ów w dużej mierze przyczynia się POWER aparatury danej jednostki systemowej. Owszem, gra może zostać przeniesiona na słabszy sprzęt, ale zostanie w większym bądź mniejszym stopniu spaprana. A to w pewnym sensie kaleczy słabszą platformę (?). Developerzy mydlą nam oczy publikując podrasowane zdjęcia, licząc na to, że jakiś napaleniec zdecyduje się na kupno właśnie ich konsoli (a co, mało takich!?). Oklaski dla STUNTMANa i THE GETAWAY.

W poprzednim numerze PE w miarę dokładnie (jak na mój gust) opisałem, przy okazji porównania next-genowych konsol, jak się ma POWER poszczególnych platform. Teoretycznie najsilniejsza jest Czarnula, praktyka jest jednak najważniejsza. Engine UT2003 pewnikiem zostałby pociągnięty przez PS2 (gdyby kod sklecił jakiś porządny developer), ale tekstury (1024x1024!!!)... pom-pom-pom... Co się tyczy takiego WRECKLESS - z pewnością też by hulało, nie licząc efektów świetlnych (jak na moje kaprawe oko, PS2 nie posiada takich sztuczek sprzętowych), a zatem .. Summa summarum, moc obliczeniowa konsoli odgrywa obecnie niebagatelną rolę, a developerzy retuszujący preview-screeny to zwykłe prostytutki.

No i jeden z najstraszniejszych argumentów: straszenie kolejną konsolą! Wielu z Was powie, że to dobrze, iż jest tyle systemów, gdyż to zmobilizuje gigantów do wydania lepszej i mocniejszej konsoli. Gorzej by było, gdyby słowa przeszły w czyny! O kufa! Mam nadzieję, że PS2 pożyje tyle co PSX (4 - 5 lat) i odejdzie na zasłużoną emeryturkę. Może zabrzmi to sadystycznie, ale dobrze że Dream zdechł (patrz cały list). Chociaż wolałbym o wiele bardziej Drima niż skur...go Xboxa, który prowadzi tryb pasożytniczy. "Makaron" miał przynajmniej swoje, charakteryzujące go gry!!! Cóż, każdego jest szkoda... Dla mnie trzy konsole na rynku to zbyt wiele! Stoją za tym jeszcze inne aspekty. Wg HIV'a, np. kampania reklamowa, za którą płacimy my - Gracze. Hmm, jakkolwiek to rozumieć.

Spoko, opracowanie stosownej technologii to wcale małe pieniądze, więc nie jest możliwe, aby nawet ci "najwięksi" rzucali na rynek nowe konsole co rok. W ten sposób do niczego by nie doszli. Dreamcasta szkoda - to fakt, bowiem choć odstaje możliwościami od pozostałych maszyn, to jednak za sprawą SEGI z pewnością cieszyłby się wciąż sporym uznaniem (toć to wymarzona platforma dla arcade'owych freaków!!!).

Tak na marginesie - wystarczy spojrzeć na GBA: żyje sobie spokojnie i nic mu nie zagraża, przyszłość przed nim różowa, a na dodatek otrzymuje gry stare, nowe i klasyki; i 'ewrybady' się cieszą. Czy ktoś chciałby, żeby pojawił się nowy (a może dwa) handheld?

Gdyby SONY i MICROSOFT wydały swoje handhelды - mogłoby być młodzieżowo, głównie z uwagi na wzmożoną konkurencję w "sektorze kieszonkowym". Raz - że wydawanie kieszonkowych gier kosztuje relatywnie mało (przypominam, że średni budżet na next-genową grę wynosi ok. 2 miliony baksów!), dwa - że konkurencyjne konsole miałyby pewnikiem porządne wyświetlacze:).

Podsumowując... Nie jest tak różowo jak mogłoby się nam wszystkim wydawać w związku z pojawieniem się nowej machiny. Wręcz przeciwnie: wprowadza to cholerne zamieszanie. Nakłada nowe obyczaje i zasady (zawsze są dwie strony medalu!)... Dla mnie jest więcej wad niż zalet. Ale mogę się mylić... Światem rządziła, rządzi i rządzić będzie kasa. [...]" Turi, Żory

W nagrodę za posiadanie łba na karku dostajesz grę.

dobrych gier na DeCeka, które po jakimś czasie musiały się "przejeść". Gracze postanowili przerzucić się na PlayStation 2, gdyż była ona platformą bardziej "przyszłościową", na którą niebawem miało się ukazać mnóstwo hitów (i ukazały się), których pod kątem grafiki gry na DC nie byłyby w stanie dogonić. No cóż, taka jest obecnie społeczność Graczy... Oczywiście za Czarnulą przemawiał jeszcze czytnik DVD. Jednak powróćmy do polskich realiów. A są one takie, że obecnie nowy Dreamcast kosztuje ok. 350 zł i dopiero teraz byłem w stanie go kupić... A i tak kupiłem używanego i... to moja pierwsza konsola! Jestem z niej bardzo zadowolony.

Zapomniał... To, że "Niemiec" zarabia pięciokrotnie więcej niż "Polak", wcale nie oznacza, iż nie liczy się z kasą (Niemcy mają już za sobą snobistyczne "nowobogactwo", tak przecież rozpowszechnione w naszym pięknym kraju...). W realiach krajów wysoko rozwiniętych liczy się cena produktu, i to bardziej, niż przypuszczasz. Cena, która spowoduje sprzedaż masową. Choć "Niemcowi" - z perspektywy Gracza - wydaje się, że odpowiednio 240 zł to niewiele, to jednak musisz mieć na uwadze fakt, iż rynek napędza wielu klientów PRZYPADKOWYCH. Niekoniecznie Graczy, ale i ludzi, którzy grają "ot tak" (tak jak np. ja jeżdżę na rowerze - rekreacyjnie, gdy mi się przypomni;), którzy kupią sprzęt tylko w niskiej cenie (bo w sumie bez niego by się obeszli, ale skoro jest TAKA cena, to się kupuje). Czy wszyscy posiadacze magnetowidów to maniacy filmowi? Nie! A jednak - jeśli człowiek nie posiadający magnetowidu zobaczy model 6-głowicowy, stereofoniczny, unikający reklam, robiący frytki i czytający dzieciom bajki na dobranoc, i to "w dobrej cenie", to go kupi.

I jeszcze jedno: jak myślicie, czy SEGA jeszcze (kiedyś) stworzy konsolę?

Teoretycznie - nie. Jednak nigdy nie można mówić NIGDY!

[...]" Tomek, Maków Podhalański

LALA WUDU

"[...] Uszyłem laleczkę "wudu" przedstawiającą... Ścierę:), którą systematycznie nakłuwam. (...) Zapytaj Ścierę, czy przypadkiem nie boli go oko:). [...]"

Cincion, SMS

Faktycznie, ostatnimi czasy "gupi" dziwnie łypie na mnie okiem. (...) Przy okazji, łupie mnie w krzyżu - możesz coś z tym zrobić? Hłehłe! (...) PS: No i z rozpędu zaradź coś na hemoroidy Lokiego, gdyż męczy się biedaczyna okrutnie!

UZALEŻNIONY OD ORYGINAŁÓW

"[...] Uzależniłem się... od kupowania oryginalnych gier!!! Połowa frędzli kupujących gry "u Wani" - na rynku - pewnie postuka się w głowę i stwierdzi, że jestem nienormalny. No, może trochę; to pewnie przez to, że gdy miałem 2 latka - spadłem ze schodów:). Ale ja nie o tym chciałem... Ludzie, wiecie jaka to przyjemność? To wspaniałe uczucie: kiedy zdejmujesz opakowanie, folię z pudełka gry. Puff!! Do Twoich nozdrzy dociera zapach nowości. Arrgghhhh. To jest piękne. A poza tym, gdy kupuje się "oryginałkę", dłużej się w nią gra (kupiłem GTA3 na święta i do tej pory nie mogę się oderwać). Ja po prostu muszę kupować oryginały. I wcale nie jestem bogatym fagasem, który dostaje miesięcznie od tatusia 1000 zł. Po pierwsze, żyję tylko z matką i starszym bratem (student). Starsza

Nieustający konkurs na...
Najładniejszą kopertę

Wcale Wam się nie dziwię, że nie macie zapału do prania po kopertach w taką pogodę. Zaczęła się szkoła, a kto się w niej zamierza nudzić, niech zainwestuje w kredki (tylko nie odrysowywać!). W przeddzień zamknięcia numeru dostałem kilka prac (patrz następne PE), co świadczy o tym, że wracacie powoli z wojaży [S]



Ania Jędrzychowska, Swarzędz



Dawid Grzeszkiewicz, Wocławek

pracuje jako nauczycielka, więc forsy mamy jak lodu.)))). Co miesiąc dostaję dwie dyszki, które gromadzę w swojej starej dziurawej skarpecie (rodzaj sejfu:). Wielu Czytelników PE twierdzi, że gry są drogie, że trzeba wydać te 250 zł. O, tu mi czołg jedzie! I strzela... Wystarczy się dobrze rozejrzeć - jak się dobrze zakręci, to na 'Allegro' nowe giery można mieć za pół ceny, poza tym, jak myślicie: po kiego wała powstała 'platynowa seria'? Kuna-fak, dość nowe gierki po 99 zł. Przecież nie trzeba od razu po premierze kupować jakiejś giery. Wystarczy poczekać 2 - 3 miesiące i można zaobserwować znaczne obniżki cen. A co do 'Allegro', to gorąco polecam: ja ostatnio nabyłem, dzięki temu "kiermaszowi", TIME SPLITTERS za 40 zł (wiem, wiem, że to nie najnowsza gra, ale ja w nią nie grałem i mam zamiar to nadrobić, mam też chrapkę na SSX; normalnie jak za darmo). Ale i tak większość Graczy chodzi na bazarki i kupuje KRADZIONE gierki. I przestańcie się wykręcać, że nie ma kasy. Żyjemy w takim kraju. Może jak wejdziemy do UE, to coś się poprawi. Ale dla chcącego nic trudnego. Kupujcie oryginałki! I niech mocz będzie z Wami:). [...]"

Grochal, e-mail

Obawiam się, że znajdą się Czytelnicy, którzy zadzwonią do mnie z prośbą o podanie Twoje adresu zamieszkania, hłehłe! Co nie zmienia faktu, że masz rację - zdzieranie folii, oglądanie instrukcji oraz dziewicze wyciągnięcie płyty osadzonej na trzpieniu pudełka to żadne tam czynności, to rytuał!!! We "wstępniaku" do bieżącej odsłony "LISTÓW" napisałem kilka słów, które wyjaśniają/usprawiedliwiają podejście do tematu przeciętnego Polaka-fana elektronicznej rozrywki. Okazje na 'Allegro' - to raz; ale chęć zaznajomienia się z killerami recenzowanymi na bieżąco w PE - to dwa. Grochal, i tak jesteś szczęściarzem. (...) Sztama z undergroundem,).

PORNOS

"[...] Sądzę że w Waszym magazynie jest niepotrzebna pornografia. Pornografię pozostawcie innym gazetom. Wasz miesięcznik (z tego co wiem) zajmuje się konsolami i grami, więc tylko o tym chciałbym czytać w PE. Większość Waszych Czytelników to niewątpliwie katolicy, dlatego zwracam się do Was z prośbą o to, byście nie "błaźnili" (nie wiem, jak to inaczej nazwać) wiary katolickiej. Kiedyś... dawno... dawno temu byliście super-ekstra, idealnym pisemkiem, ale to już było i... od Was zależy czy wróci. W 2000 roku leciałem po Waszą gazetę do kiosku o szóstej rano. Dzisiaj robię podobnie, lecz z obawą, że znów będę musiał się zadowolić tanim humorem i kilkoma zboczonymi zdjęciami, komiksami! Mam nadzieję, że staniecie się takim pismem, jakim byliście dwa lata temu. [...]"

Frodo, Siemianowice Śl.

Bez komentarza... Amen

BEZ MYDŁA

"[...] Jestem szczęśliwy jak nigdy! Spytasz: "dlaczego?". Bo uwolniłem się od PS2! Tak! Po bojach z czytnikami w moich dwóch PSX'ach, po jednej wymianie PS2 (dobrze, że miałem gwarancję), jestem szczęśliwy, że pozbyłem się sprzętu SONY dla innego, wspaniałego - jak się okazało - sprzęcicha. A to dzięki Wam (dobrze, że nie ściemniacie, iż PS2 rządzi, a reszta konsol to szajs). Nigdy nie myślałem, że zrezygnuję z SONY, ale z miesiąca na miesiąc czytając PE skłaniałem się do kupna Xkloca, aż w końcu - gdy nowiutki film DVD nie odpalił się na mojej nowej PS2 - coś we mnie pękło. Pomyślałem: "Zamieniam ten szajs na sprzęt Billa, gorzej być przecież nie może!". I tydzień temu wymieniłem Czarnulę na giełdzie, za dopłatą 100 zł. HALO jest wspaniałe, teraz wiem, że to "9+" nie było przesadzone. Żal mi tylko, że nie pogram w GT3, GTA3, ale wszystkiego mieć nie można. Chciałbym żebyś napisał wszystkim Czytelnikom, aby nie kupowali PS2 tylko dlatego, że to sprzęt SONY, a Xbox "odpada", gdyż brzydko wygląda (bo to akurat fakt). (...) PS: Jak Xbox zacznie szwankować, to dam Ci znać, żebyś i jego zbluzgał, a wtedy pozostanie mi tylko przesiadka na "kostkę" (życie jest piękne, nieprawdaż?). [...]"

Makro, e-mail

Jesteś niesprawiedliwy i ulegasz emocjom. Fakt, iż nie odpalił się nowy film DVD na Twojej konsoli nie





RODZYNY

Hm, nie zawiedliście mnie w temacie 'rodzynów', jak zwykle! Przekopując się przez stertę listów od czasu do czasu zdarzyło mi się dziko parsknąć śmiechem, co wywołało podejrzenia u współdomowników. Tak trzymać;)! [hiv

- "Skoro PS2 prawie dorównuje ceną pecetowi, to co jest lepsze (rozważam też kupno Czamuli)?" Romek_Brzeg
- "List ten piszę siedząc na kiblu, więc sorry, jeśli coś śmierdzi..." ???
- "Proszę o wybaczenie mi popełnionych błędów ortograficznych, składniowych, stylistycznych, interpunkcyjnych, a także charakter pisma..." ???
- "HIV, proszę Cię - zadzwoń do mnie, zmieszaj mnie z błotem. Pliss!" ???, SMS
- "Helou HIV! Nie wiem, czy sprawdzałeś, ale udało mi się skopiować Save'a z PSX na Memorkę PS2!" Norek_SMS

oznacza, że to daremny sprzęt (tym bardziej w kategoriach growych). O sytuacji na rynku konsolowym donosimy (PE jako całokształt) najbardziej obiektywnie, jak możemy, dlatego też wyciągamy na wierzch brudy, przekazujemy swoje spostrzeżenia, dywagujemy, nie ściemniamy, że MGS2 to REWOLUCJA, itd. No i skutecznie promujemy konsole, które na to zasługują (przynajmniej wg naszego rozeznania). Dalecy jesteśmy od podsuwania Wam - Czytelnikom - wniosków, iż SONY jest najlepsze, bo... "jest najlepsze i basta!". Póki co, to właśnie PS2 rządzi na rynku, ale donosimy z radością, że Xbox się rozkręca. (...) Osobiście doczekać się nie mogę momentu, gdy projekt XBOX LIVE zostanie wcielony w życie (po szczegóły odsyłam do stosownego artykułu, który sklecił Mazur) - będzie się działo, oj będzie...

OBIEG W NATURZE

"[...] Postanowiłem napisać ten list, by podzielić się z Wami wesołą/smutną (skreśl co chcesz) nowiną. Już mówię, o co chodzi. Otóż 2 czerwca br. "pogoniłem" mojego "pieca" za 1100 zł, pożyczyłem 50 zł od kumpla i nabyłem w kantorze 299 "eurosów". Siano dałem bratu, który pojechał i kupił Xboxa (tak, właśnie ten Next Gen, który jest tak poniżany przez większość konsolowego środowiska) w Niemczech. (...) Trzeciego czerwca sprzęt trafił do mojego domu, rozpakowałem i...? Czegoś mi brakowało... Gdzie jest, do diabła, "demo-disc"?! Nie ma, nie ma, a w PS2 jest standardowo (po 15 minutach płaczu jakoś się z tym pogodziłem)! Ale dobra, myślę, "zapuszczę jakiś film na DVD". I co...? Trzeba dokupić DVD PLAYBACK KIT. Tak, tak, a PS2 odtwarza filmy standardowo! (...) I co teraz? Ani PC, ani GIER, ani DVD - kulka w łeb. Obecnie ćwiczę "na Sucho" (pad wymiata:)! Wkrótce kończę "18-tkę", więc dostanę siano i kupię pilota (30$) oraz 2 giery: HALO i DOA3, ofkoz:). Ale co by nie mówić, to wyszedłem na DEBILA MIESIĄCA... ROKU...? Czaicie ten motyw: mieć Xboxa i kitrać go 2 miechy w szafie?! [...]"

Zabiq, Chojnów

Bill dokłada do każdej konsoli ok. 150 dolców, co zostało naukowo potwierdzone:). A zatem - jako że ma łeb na karku - postanowił odebrać w dość chamski sposób to, co do niego należy:). Jak to się mawia: nic w naturze nie ginie, hłehłe! Nie zmienia to jednak faktu, że na demo-disc powinien się szarpnąć...

COME HERE!!!

"[. .] Cześć! Około 4 lata temu opuściłem Dolny Śląsk i przeniosłem się na Mazury. Aklimatyzację ułatwiała mi szara maszynka SONY. Jednak dwa lata temu, niestety, zwątpiłem w nią i sprezentowałem młodszemu o 17 lat bratankowi (mam 24 lata). Do czerwcowej sesji (br.) uważałem, że już nigdy nie usiądę z zimnym browarkiem przed telewizorem, podłączonym oczywiście do najnowszego dziecka SONY. Jednak po zdanej sesji, nagle zapragnąłem posiąść Czamulkę. Te dwa lata wyjałowiły mnie z wiedzy na temat nowych gier i PS2. Wiedziałem, co mam zrobić, ponieważ będąc w posiadaniu Szaraka kupowałem PSX EXTREME. Kupiłem 59. numer Waszego pisma, potem 60. i przy okazji "Poradnik" (lato). Wtedy upewniłem się na 100%, że moje pragnienia są właściwe. Od tygodnia jestem szczęśliwym posiadaczem PS2. Nie będę ukrywał, że oczywiście została wyposażona w drobną 'niespodziankę'. Mam też gdzieś, że jest słabsza od Xboxa (stara miłość nie rdzewieje, nawet mimo 2-letniej separacji). (...) W podjęciu słusznej decyzji pomógł mi szczególnie Wasz "Poradnik" - dzięki za to!!! (...) Pozdrawiam i życzę miłej zabawy na wrześniowym Party. Tylko za dużo nie pijcie, bo w październiku trzeba iść do szkołłłyyyyyyy! [...]"

Atheos, Pasym

Nie Ty pierwszy, i nie ostatni! "Zabawki facetów" - a pod tę kategorię nie sposób nie podciągnąć konsol - mają to do siebie, że z reguły się nie nudzą. Jeśli za młodu (zazwyczaj wówczas następuje inicjacja, hłehłe!) wciągnie Cię wirtualny świat, to nie przestaniesz weń uciekać, a już NA PEWNO o nim nie zapomnisz (rodzina może skutecznie stłamsić ochotę na tak wyszukaną rozrywkę, ale to temat na osobny artykuł). Podobnie jest z wszelakim sprzętem RTV (AGD?:), że o samochodach nie wspomnę - posmakujesz raz i nie podarujesz... Ale co najważniejsze - wyrazam daleko idące zadowolenie z tej prostej, przyczyny, iż po dwóch latach przerwy odnalazłeś się w klimacie PE. Zostań z nami!

PRZYJEMNE Z POŻYTECZNYM?

"[...] Czytając PE od dłuższego okresu czasu zauważam, że sporo publikowanych listów dotyczy problemów Czytelników z uzbieraniem kasy na konsolę. Wiadomo że większość Graczy to płeć męska, a płeć męska oprócz grania ma też inne potrzeby (cielesne). Jako że u mnie z kasą też jest kiepsko, a z wypłaty raczej nie odłożę, musiałem znaleźć inny sposób uzbierania na konsolkę (PS2). Można przecież zostać 'dawcą nasienia' i tak jak ja w sposób 'przyjemny' zebrać kasę na wymarzony sprzęt. Oczywiście pozostaje jeszcze sprawa moralności, ale 180 zł piechotą nie chodzi, a można raz w tygodniu oddawać, więc sami wiecie jak jest. Nie "polerujcie" za darmo - może to wstydliwa sprawa, ale opłaca się! [...]"

dane autora do wiadomości Redakcji:)

Teraz postaraj się uzbierać kasę na willę z basenem i dobrą furę. Powodzenia (zawczasu kup sobie maść na odciski)!!!

OKAZJE

"[...] Kiedyś już napisałem do Was list. Okazał się on maksymalnie denny. Spróbuję jeszcze raz... (...) Postanowiłem zaatakować waszą Redakcję. Nie dosłownie - się rozumie, bo kto by się rzucał na tylu świrów (nie bierz tego do serca:)... (...) Ostatnio strasznie napaliłem się na konsolkę, a dokładniej na PS2. Po tygodniowej "kampanii reklamowej" wymierzonej w mego ojca, w naszym domku pojawiło się czarne pudeł... tfuu... Stacja:). Byłem bardzo podjarany. Niestety, mój apetyt na granie znacznie zmalał. Czemuż to? Ano dlatego, że jej (PS2) nie przerobiłem, co jest równoznaczne z kupowaniem, w moich warunkach, 4 - 5 gier rocznie:(. Oznacza to ni mniej, ni więcej, że muszę kupować same hity, a jak pewnie wiecie - takich na PS2 jest sporo. Najpierw napaliłem się MAKSYMALNIE na GT3. Właściwie, jest to gra, dla której PS2 została kupiona. No i zaczęły się kłopoty. Chyba w całym Krakowie nie było tej gry. Z góry mówię, że chcę nówkę, najlepiej z "platyny" - za 109 zł. Myślicie, że źle szukałem? Dwa EMPIK-i, Media Markt, "platynowy sklep" SONY i kilka małych sklepików. Nic. Znalazłem tylko jeden używany egzemplarz! O co chodzi jakby? W EMPIK-u koleś powiedział, że będą za kilka dni. Trza było coś kupić, bo PS2 miałem już 3 dni i nadal grałem w demka:(. Udałem się do MM. Rozglądam się, patrzę - gierki na PS2 od 49 zł. Fajno. Zatrzymałem się dopiero przy pudełku, z którego spoglądał na mnie Dante. Patrzę: 99 zeta. Spox. Chwila zastanowienia, przypomnienie sobie recenzji z PE - i

Komix Korner



No i to by było na tyle. Wakacjom już podziękujemy, rok szkolny się zaczął - koniec bycenia się na plażach i w namiotach. Chociaż za kilkanaście dni chyba klimat wakacyjny na chwilkę powróci, wszak EP3 się szykuje:). Już czuję, że Szymocice długo o nas i o Was nie zapomną. Wina się polejooo, hejooooo!

Chwilowo w kwestii Waszych komiksów panuje posucha. Niemal nic nie dostaję, a jeśli już, to otrzymuję prace poniżej średniej. A dobrze pamiętam, jak w czasie wakacji kilku "mastahów rysunkowych" obiecywało graficzne "kosmosy". No cóż... Lato się skończyło, a w mojej skrzynce nadal pusto. Co jest?

OGŁOSZENIE. Hooligan potrzebuje ludzi chętnych do tworzenia komiksów/mangi, najlepiej z PC i PhotoShopem, ze Starachowic lub okolic (mile widziane dziewczyny w wieku 16 - 20 lat;)!!!

PRYWATA

Wolf - możesz uciekać łatami, ale ja i tak Cię dopadnę! Dopadnę i pozbawię wnętrzności! Mnie się nie okrada!!!

Mest - kupuj "Cavaliery" na EP3, albo nie wezmę Cię pod opiekę.)

KaTiA - Loki czeka na beżowego Anal Intrudera, hehehe

Iksman - musisz mi zgrać wszystkie utwory z Twojej nowej płyty! Jesteś BOGIEM!

W tym miesiącu dostałem tylko jedną godną pokazania na łamach KK pracę, stworzoną przez Stanisława "Blade" Miekarka z Olsztyna. Jak powiedział Ścieżka, praca jest "zeschizowana na maksa". Fabułka, choć prosta, rozwala na łopaty. Motyw "kaczotaśmy" jest okrutnie sadystyczny, ale dzięki temu komiks tak mi się spodobał:). Od strony graficznej historyjka prezentuje się bardzo dobrze - prosta kreska przywodzi mi na myśl graffiti czy design rysunkowych ludków z zespołu Gorillaz. Kolory zostały nałożone ze znawstwem, nie kłócą się ze sobą. Barwy są jaskrawe i pasują do siebie. Kompozycja i rozłożenie kadrów są niezłe, ale mogą sprawiać wrażenie nieco chaotycznych. Ktoś nie kumający takich "zakręconych" klimatów mógłby się pogubić. Jeżeli chcecie robić przejrzyste komiksy, to radzę przedstawiać kadry tradycyjnie, w czterech, tudzież trzech rzędach. Wtedy oko widza nie musi szukać kolejnego obrazka, tylko skupia się na samej historyjce. Ogólnie jednak jest wporzo. Widać, że Stachu ma własny styl, a to się ceni. (...) PS: Nie wiedziałem, że Dziadu ma kokę pod dolną wargą;)



PCHLI TARG

Kupię Amigę 1200 (najlepiej "Magic") + rozszerzenie 2 - 8MB FAST RAM (ew. z zegarem czasu rzeczywistego + koprocesor) + dysk twardy + mysz + joyo + kabel EURO (RGB) + gry (dyski, CD) + ew. CD-ROM. Oczekuję propozycji dot. sprzętu w (co najmniej) dobrym stanie, niekoniecznie dokładnie w takim zestawie. Tel. (0-prefiks-32) 226 16 52 (10.00 - 21.00), Mikołów, prosić: Paweł Dziuba

Sprzedam konsolę PS2 + okablowanie + Dual Shock 2 + gry (INTERNATIONAL TRACK&FIELD, GRADIUS III i IV; na PSX: TEKKEN 3, dam-kaj + filmy DVD ("Shrek", manga erotyczna). Cena za komplet: 900 zł. Tel. 0692 32 76 11, Tobiasz

Sprzedam konsolę PSX (SCPH-7002; przerobiona) + 2 pady + Memory Card + kabel PAL-NTSC + gry + demo + prasa. Cena: 300 zł. Tel. (0-prefiks-74) 372 67 54, prosić Dawida

Sprzedam grę DEAD OR ALIVE 3 (Xbox, PAL). Cena: 130 zł. Tel. 0505 081 667, e-mail: doa3@poczta.onet.pl

już jestem przy kasie:). Na dodatek zostałem obdarowany padem do PSOne:). Byłem bardzo 'hepi'. Zacząłem ciorać. Gra jest SUPER, ale to już pewno wiecie:). Sielanka nie trwała jednak długo (jeden dzień), przerwał ją mój brat dzwoniąc z informacją, że właśnie "przez przypadek" zahaczył o EMPIK i... Nie zgadniecie co znalazł! Nie, nie bombę. Nową Barbi i figurki Pottera także już mam, nie wspominając o nowym, wspaniałym albumie Shakiry:). Tak! Na półce było wspaniałe pudełko. "-Kupuj!" Godzinkę później gra GT3 była w moim domu. Oj, coś czułem, że Dante pójdzie na ładnych kilka dni w zapomnienie. Tak też się stało. Nie będę Cię zanudzał dennymi opisami, bo i tak wiem, że czytanie tego listu to na pewno dla Ciebie katorga:). Powiem jedno: ta gra RZĄDZI. Nie żaden Miller, Kwaśniewski czy nawet Lepper. Rządzi GT3!!! No, jak ta gierka tak bardzo mi się spodobała, to już widzę, że ta konsola się 'zwróci':), bo to dopiero początek hitów. Niestety, już wiem, że nie zagram w niektóre z nich z powodów finansowych:(. Trza będzie kombinować:(No, ale mówi się trudno. [...]"

Hotlos, Kraków

Dobra Twoja! Morał płynący z tej historii jest taki, że trzeba się cieszyć z tego, co się ma (bo jak się nie ma tego, co się chce...). (...) Przy okazji - temat ten był poruszany na łamach "LISTÓW" kilkakrotnie, ale... dostęp do gier w Polsce jest mocno ograniczony, bez dwóch zdań. SONY biadoli (i dziwić się nie sposób), że sprzedaż oryginalnego oprogramowania dla PS2 stoi na żenująco niskim poziomie. No tak... Tyle że cena gier to raz (wiadomo...), a dwa - skoro Zdzichu ma się uganiać za wymarzonymi tytułami przez pół kraju, woli przerobić konsolę i nabywać gry po 15 zeta u Mańka, co to mieszka po sąsiedzku, dodatkowo wspierając tym samym regionalną przedsiębiorczość. Nie jest jednak wcale tak źle. SONY wypada pod tym względem najlepiej w Polsce. NINTENDO i MICROSOFT zostają daleko w tyle, że się tak wyrażę.

GT3 - REPLAYE

"[...] Po przeczytaniu w PE recenzji GRAN TURISMO 3, a przede wszystkim fragmentu dotyczącego zaczepistych Replayów (zaśliniłem całą stronę), mocno zapragnąłem Czamuli. Dopiero 11.06.2002 r. Mogłem się przekonać na własne gały, czy GT3 jest w rzeczywistości takie wspaniałe. Po zapodaniu tego psychodelicznego Replaya wykrzywiłem ryj w stylu "ale to fajne", ale emocje opadły całkowicie, gdy zczaiłem, że tej psychodeli nie da się kontrolować, tzn. ustawiać kamerę (bez debilnych zmian przez konsolę), zapodawać kolejne efekty. Tę opcję z psychodelicznymi Replayami nazywam "perfidnym upychaczem", wystawiającym Gracza na męki Tantala... [...]"

Ash, Oleśnica

Zonk! Dla wszystkich mających nerwy na fakt, iż w przypadku "dynamicznych ujęć" (ikonka z nutami) nie można kontrolować zmian kamery, podsuwam ciekawy trik. W trakcie "powtórki" wystarczy wysunąć tackę konsoli ("Eject") i... manualnie można mieszać kamerami (m.in. klawisz "X"), tj. ustawiona raz kamera będzie śledzić akcję do końca przejazdu! Gdy wyścig dobiegnie końca - wystarczy wsunąć tackę do środa - konsola zaskoczy i wszystko będzie OK. (wgra się Menu). Miłej zabawy!



MEMORKI

"[...] Kupiłem PS2 i co miesiąc wymieniam grę na inną (dopłata plus różnica w cenach gier). Nie mam za dużo kasy i nie mam też karty pamięci. (...) 1> Czy istnieją karty pamięci do PS2 o pojemności np. 1MB? 2> Czy istnieje przeróbka do PS2, która nie wpływa destrukcyjnie na laser? [...]"

Ronaldo, e-mail

ad. 1> Nie, 8MB to dolna granica pojemności Memorek dla PS2. Choć pojemność taka wydaje się spora, co zresztą jest prawdą, to jednak można się przejechać, gdyż Save'y niektórych tytułów "ważą" ok. 1.5MB. Zamiast w tył, patrz w przód: istnieją karty pamięci o pojemności 16MB, jednak... Zresztą, przeczytaj, co na ten temat ma do powiedzenia Remigiusz z Rudy Śląskiej: "Rok temu kupiłem wyśnioną konsolę PS2. Do niej dostałem pada, grę GT3, ale Memorki ani śladu... Byłem zmuszony szarpać w tę grę przez miesiąc bez Save'ów! Po tym czasie uciułałem trochę grosza i stanąłem przed wyborem: oryginalna 8MB Memory Card SONY, czy trochę dopłacić i mieć 16MB MC (ale nie oryg.). Mój wybór padł na pojemniejszą Memorkę. Wszystko było OK. Grałem w GT3, w międzyczasie kupiłem RE: CODE VERONICA X. Postanowiłem zaszaleć na wakacje. Oszczędzałem cały rok, zrezygnowałem z wyjazdu na wczasy, ale nazbierałem odpowiednią sumę, aby kupić dwie wyśnione gry: GTA3 i MEDAL OF HONOR: FRONTLINE. I tutaj nastąpiło ogromne rozczarowanie połączone z załamaniem. Okazało się, że moja wspaniała Memorka nie obsługuje tych dwóch pozycji! I jak mam teraz grać?! Jestem wypompowany finansowo i nerwowo. Pierwszy etap MEDALa znam już na pamięć (raz grałem pół nocy i doszedłem do czwartego poziomu!), a przejście dalszej części gry jest niemożliwe. Pozdrawiam wszystkich maniaków PS2; a teraz przejdę po raz setny pierwszą misję w MOH:F:(.

ad. 2> Błędnie pojmujesz zależność pomiędzy przerobieniem konsoli a destrukcją czytnika. Otóż, czytnik nie psuje się (czy też inaczej - nie jest zmuszany do ponadnormatywnego wysiłku) bezpośrednio w efekcie wrzucenia do konsoli moda-chipa. Tak się składa, że charakterystyczne dla przerobionej PS2 "mielenie" płyt występuje z uwagi na jakość płyt CD-R. Użyję po raz wtóry porównania: laser odczytujący dane z płyty CD-R w porównaniu do lasera odczytującego oryginalną płytę z grą ma się tak, jak samochód sunący po asfalcie i sunący po lodzie. Coś za coś. Jednak absolutną rewelacją jest Xbox: pirackie gry na tę konsolę są nagrywane na płytach CD-RW (!!!) - czytnik w czasie pracy rzęzi niczym czołg wdrapujący się na Giewont!

POWAGA

"[...] Siemanko. Myślę sobie i myślę i tak myślę i w końcu... pyk - zniknąłem;). (...) Widzę wyraźnie, że Wasze pismo poważnieje, choć staracie się to ukryć. To już nie to samo, co kiedyś. Teraz powaga, niestety, przechodzi ponad wariactwo (jeśli mogę tak to określić). Jest fajnie,



Nasz praktykant Hauwa, fuksiarz trzeba dodać (nie lubimy go), balował w czasie wakacji w Kanadzie (wyjazd "z kościoła" za pół darmo). Takie oto autobusy popylają po Toronto, promując Xboxa. W środku ustawione są standy z grami na których można popykać za darmochę. A teraz Polska!



bo dalej trzymacie się tego, co zaczęliście. Jesteście jedynym pismem na rynku, które pisze dla ludzi i dla siebie, a nie wyłącznie dla kasy (chyba). Profesjonalne recenzje - staracie się przekazać "na chłopski rozum", co wszyscy przyjmują z entuzjazmem, bo kto by chciał czytać coś i co chwilę sięgać po słowniczek 'trudnych wyrazów' (oczywiście, taki styl nic tym tekstom nie ujmuje, a nawet dodaje specyficznego smaczku, który my - Czytelnicy PE - tak kochamy). Żarty, dowcipy, takie tam dodatki oddają piękno Waszego czasopisma: mianowicie udało się Wam stworzyć coś, co podoba się i starym, i młodym. (...) HIV, czy podoba Ci się taka praca? Masz czas wolny? Tyle ludzi do Ciebie pisze, więc wątpię żebyś miał czas wolny w weekendy... [...]"
Woytas, Mrzeżyno

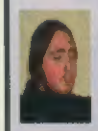
Po pierwsze - wcale nie kryjemy się z faktem, iż PE stopniowo poważnieje. Ot, pewne sprawy przychodzą z wiekiem, a i nie ma co okłamywać się - nas upływający czas również dotyczy. Coraz większy problem stanowi dla nas "jeżdżenie na fotelach biurowych po ulicy Sokolskiej", zwieracze już nie te, wisielczy humor idzie powoli w odstawkę. Mamy swoje lata, ot co. Ale jest młodzieżowo - nie mamy zamiaru używać słów pokroju "kurde", gdy na usta ciśnie się dosadnie "k*****", garnitury na nas nie leżą, a gry wydają się być tworzone dla nas właśnie. Gdybyśmy robili to wyłącznie dla kasy, to pewnikiem dawno byśmy już "popłynęli" (jak kilka konkurencyjnych pism). (...) Robota jest fajna, nie licząc pisania:). A na listy odpisywać nie muszę, nieprawdaż? Spoko, na nadmiar wolnego czasu nie narzekam, ale nie jest źle (nie licząc "głupawek").

BĘDZIE W RYJA

"[...] Kwestia oceniania gier w PE... Uważam że jesteście zbyt wymagający w stosunku do gier (a szczególnie HIV). Może to i dobrze, ale wydaje mi się, że przesadzacie. Przecież tytuły a'la PES, GT3 i GTA3 zasługują na "10". W każdą z nich gram już setki godzin i nie znudziły mi się ani trochę. Wg mnie, to właśnie grywalność powinna stanowić najważniejszy czynnik przy ocenianiu gry; pomijając fakt, że grafa w tych tytułach jest wspaniała. Przecież ja już nie pamiętam gry, która w PE dostała "dychę". (...) I jeszcze jedno: HIV, nie musisz się od razu tak unosić, gdy Czytelnicy przysyłają Ci krytyczne uwagi. (...) Dzięki, że tworzycie tak zaje***ty miesięcznik!!! [...]"
Michał, Rybnik

Może i jesteśmy wymagający w stosunku do gier, ale taka nasza rola. Na Twoje życzenie możemy przesunąć (rozszerzyć do "12") skalę ocen. Byłbyś zadowolony? Zauważ, że to właśnie grywalność stawiamy na pierwszym miejscu - ma ona największe znaczenie przy wystawianiu ocen końcowych. No, chyba że wolisz średnią arytmetyczną... Tylko jak by opisać spontanicznie różnice wynikające z treści gier ocenionych odpowiednio na "7,4" oraz "7.5"...? (...) Nie unoszę się, najzwyczajniej w świecie obijam piłkę. Przecież nigdy w życiu nie napisałem "Ja tak sądzę i Ty też musisz tak sądzić, bo jak nie, to będzie w ryja!". A gry o których mowa, dostały najwyższe noty od roku z hakiem (czyli 9+). A zatem bujaj się;).

z cyklu Ambitni czytelnicy PE nadesłali...



A jednak czasem warto czytać te Wasze wypociny (HIV: gadaj za siebie...;). Po przerwie w zeszłym miechu, spowodowanej problemami z moją skrzynką mailową, uderzamy z czymś na poziomie. Macie okazję przeczytać jeden z najlepszych tekstów publikowanych dotychczas w "ambitnych". Autor (stary, zgubiłem Twoje dane - odezwij się, a będzie notka w przyszłym numerze z Twoim imieniem i nazwiskiem. Co więcej, czekam na Twoje kolejne teksty, bo właśnie takich ludzi trzeba mi w tej rubryce!). Dobre pióro, ciekawe i poparte sensownymi argumentami przemyślenia. Serce mi się zamieniało w jelito grube ze stresu, że musiałem Ci ten tekst skrócić niemal o "ćwiarę". Bardzo ciekawe spojrzenie na przeszłość "grową i salonową" - szkoda, że nie dostałem Twego tekstu przed napisaniem "Salony... zdychają?", dwa miechy temu. Właściwie nie wdaję się w polemikę, bo wszystko mi się w tym tekście podoba. Chyba po raz pierwszy w "ambitnych"... Gratulacje!☐ [dziadu]

Prywata:
Słoik - za miesiąc może coś da radę z tym zrobić.
Gorgon - weź Ty mnie nie denerwuj. Pamiętasz list jednego z Czytelników? No to wiesz, że potrafię przy***ać...
wszyscy "ambitni": Ludzie, ostatnio zginęła mi większość Waszych prac, więc KONIECZNIE wyślijcie mi te, które uważacie za najlepsze. Nawet jeśli są to starsze prace, wysłane już jakiś czas temu.

SPIRALA

Bardzo podobał mi się tekst pt. "Zapach 8-miu bitów" spłodzony przez HIV`a i Ścierkę. Nie to żebym się uważał za jakiegoś krytyka, ale był to z pewnością najlepszy tekst publicystyczny (czy jak tam kto woli, okołogrowy) jaki do tej pory pojawił się na łamach PE. Myślę, że głównie ze względu na fakt, że zmuszał do głębszych przemyśleń. Przemyśleń na temat gier, ich roli w naszym życiu i szansach ewentualnego rozwoju. Stoczmy się zatem w dół spirali...

Jaką rolę odgrywają na naszej codziennej egzystencji gry komputerowe? Pytanie to łatwe, gdyż jasne jest, że istotną! Ale czy tak naprawdę jest to coś, z czego powinniśmy się cieszyć? Czy jest to coś, co pozwala nam się chełpić i uważać za jednostki wybitnie elitarne (hardkorowe)? Otóż uważam, że niekoniecznie. HIV całkiem słusznie zauważył w wymienionym tekście, że nasz kochany przemysł zaczyna toczyć rak. Rak pustki, tandety i poczucia narastającej beznadziei. Od tamtego czasu gatunkami dominującymi na dzisiejszym rynku są FPP - strzelanki, wyścigi i bijatyki. Tak, tylko te trzy, i może jeszcze marginalnie japońskie RPG-i (w obrębie konsol). Każdy launch nowej platformy jest oceniany pod kątem tych właśnie gier. W przypadku PS2 były to TTT, GT3 (HIV: sorry, GT3 ukazało się nieco ponad rok wstecz...), a w przypadku X-a - DOA3 i GOTHAM. Wracając pamięcią do starego Soniaka, mieliśmy TEKKENa i RIDGE RACERa. Czy zatem od czasów premiery PSX`a pojawiły się jakieś radykalnie odmienne trendy? Jakoś ich nie widzę, chociaż PSX miał swoją premierę parę ładnych lat temu. Branża zatoczyła tylko gigantyczne koło. Co miesiąc biorąc do łapy miesięcznik konsolowe natrafiamy na zapowiedzi nowych wyścigów, mordobijek i strzelanek FPP/TPP. EIDOS obowiązkowo wypluwa na rynek nowego TOMB RAIDERa, NAMCO wysmaża kolejnego TEKKENa, MIDWAY - MORTALa... Koniecznie muszą to zrobić, bo by im się jeszcze ujma na honorze zrobiła, a Gracze mogliby się na nich wypiąć, gdyby wymyślili coś nowego. Ja chciałbym się teraz spytać, czym te gry różnią się od swoich pierwowzorów sprzed kilku(nastu) lat? Może ja jestem ślepy, ale poza zmianami w grafice nie widzę absolutnie nic nowego. Ciągle te same samochody, bronie i maksymalnie durne postacie. W T4 dodali dwóch, czy trzech nowych ludków na krzyż, a już wszyscy zaczynają się ślinić na samą myśl o tym. O yeah! Rzeczywiście... rewelacja! No i teraz jak klepnę "X", to mi się koleś kiwa na boki, toż to rewolucja w systemie walki! W MK5 znowu będziemy walczyć Scorpionem, Liu i Subem... Cool, coś nowego! Nic tylko się zbrandzlować. A w GT4 zamiast 500 samochodów będzie ich 10000. I też będzie to rewolucja na miarę reality-horror-shoł. Niektóre gatunki wręcz bezpowrotnie giną, zarzynane przez super szybkie, kolorowe jatki. Nowatorstwo i logika zdechły. Nawet jeśli w grze pojawia się jakiś nowy element w skali serii, to i tak już on gdzieś wcześniej był. Nie wiem, czy dzieje się tak z powodu pustych głów producentów tych gier, czy raczej z mojego negatywnego podejścia (a może mojej pustej głowy?), ale naprawdę rzygać mi się chce na samą myśl o tym, że usiądę przed telewizorem/monitorem z zamiarem odpalenia jakiejś "nowej" gry, tylko po to żeby się rozczarować, i wstydzić przed samym sobą, że wydałem 200 zł na jakiś śmieć. Niedawno kupiłem RED FACTION (PS2) - poziom mojego zniesmaczenia drastycznie się podniósł. Owa gra została przez rzesze napaleńców okrzyknięta mianem nowatorskiej. OK., niech będzie... Po kilkunastu latach ktoś wpadł na to, że jeśli przyładuję w ścianę z rakietnicy, to powinna się w niej zrobić dziura... Geniusz i nowatorstwo, panie! No i luz, szkoda tylko, że gdyby nie ta cecha, to grę ową można by spuścić w szambie z odpadami spożywczymi. Śmierdzi nudą i sterylką na kilometr. Ot, kolejny klon "kleja", oczywiście nie udany. Red, k***a, Fucktion! (HIV: no i sobie u mnie przechlapałeś, stary:)... Wg mnie, RF to tytuł wielki. Po pierwsze, team odpowiedzialny za tę grę może nie wpadł jako pierwszy na opisaną przez Ciebie zależność, ale jako pierwszy wcielił patent w życie tak efektywnie. I wiedz, że odpowiedni engine, obliczający podobne cuda-wianki, to wcale mała rzecz. Ot, np. szyby rozpadają się tutaj znacznie bardziej efektownie, niż w "wielkim" MGS2, że o możliwości drążenia tuneli nie wspomnę... Po drugie, możliwość korzystania z licznych pojazdów po prostu rozwala - pod tym względem "WIELKIE" HALO jest miętkie... Po trzecie, żaden to klon "kleja", mało tego - taki np. HALF-LIFE może co najwyżej pierdnąć z zachwytu. Rzekłem.)

Można by rzec: nie podobają ci się nowe gry, to graj w stare, albo wcale. No, OK., ale niby jak mam to zrobić? Grać nie przestanę, bo jestem uzależniony (mógłby rzec przeciętny Jasio). Stare gry to może i są fajne, ale jak się człowiek cofnie w czasie jakieś 15 lat. W odróżnieniu od oglądania klasyki filmowej, wykonywanie czynności sterowania jakimiś kwadratowymi plackami w rytm popierdywania żałosnego pitolenia, z mojego punktu widzenia do czynności przyjemnych nie należy (HIV: to zależy od punktu widzenia;). I nie uważam się za estetę, zapewniam. A czy te niby-piękne wspomnienia jakie przywołują, wiążące się z grową inicjacją w budzie z automatami, są rzeczywiście takie piękne, jak wszyscy twierdzą? Zaczątki uzależnienia w cuchnącej potem i "popularnymi" szopy wypełnionej menelstwem spod ciemnej gwiazdy, to rzeczywiście jest to "coś"? Nie ma to jak wrócić pamięcią do czasów, kiedy było się okradanym i łżonym przez grupki napakowanych kutafonów, którzy z obrabiania piwnic przestawili się na proceder w "salonie", łącząc "przyjemne z pożytecznym". Na samą myśl o przystawionej do twarzy pięści i rzucanym przez zęby tekstem "kopsnij żetona" robi się ciepłej na duszy, nie? Osobiście wolałbym wracać do czasów, kiedy po raz pierwszy zobaczyłem zachód słońca nad morzem, kiedy po raz pierwszy poczułem miękkość dziewczęcego ciałka. Wolałbym, ale nie wracam, bo już nie potrafię. Zamiast morza, myśli przestania mi ta cholerna buda na bazarze, zamiast dziewczyny widzę facjatę spasionego wieprza, który jako szef salonu gier patrzył jak ta hiena, ile to tym razem kaski mu przyniosłem. Zamiast żyć i cieszyć się życiem, biegałem do tego przybytku by w późniejszym okresie izolować się w zaciszu domowym, spędzając czas na ustawianiu głowicy w swoim C-64. Piękne to musiały być czasy, prawda? Taka przezroczysta, ludzka plama siedząca w swojej jamie, karmiąca się prymitywnymi bodźcami ze skrzynki z przyciskami. Z takim to co najwyżej przeprowadzisz niezwykle budującą dyskusję na temat tego, czy antialiasing jest w tej czy tamtej grze, czy też go nie ma, wszak kwestia to dla egzystencji zasadnicza. A może jest tak, że każdy z tych ludzików tak zachwycających się tymi dawnymi czasami chciałby w głębi serca powspominać coś bardziej wartościowego. Może po prostu swoje dzieciństwo przeżyli na bazie syntetycznej pożywki zaszczepianej w ich organizmach przez dobrych wujków z firm programistycznych. Czuję, że te wszystkie miłe retrospekcje to w zasadzie taka proteza wspomnień. To nie jest coś wartościowego. To zwykłe nic. A oni chyba próbują sobie wmówić, że robili coś pięknego, coś co miało sens i dawało im wiele w zamian. Jasne:)... Pozostała im jedynie frustracja, no i poczucie pustki, które próbują sobie zastąpić pseudo-wspomnieniami. Trochę to było niepoważne - tak przesiedzieć przed konsolą i kompem najlepsze lata swojego życia.

Za 10 lat i tak będziemy biegać po korytarzach z giwerą w ręku albo ścigać się po torze Monaco. Ale wtedy będziemy mieli 1000000000000 polygonów, a nie 3 000000 - i będziemy musieli się z tego cieszyć. Jakiś postęp oczywiście jest, ale za mały i nie w tę stronę, co trzeba. Ołać to. Obecnie moje zniszczone cielsko targają spazmy rozkoszy na myśl o empirycznym obcowaniu z naturą. Lasy, strumyki, kwiatki i śpiew ptaszków... Po tylu latach przed kompem/konsolami odczuwam silny, zwierzęcy pociąg doświadczania przeżyć łagodnych i wyciszających. Dlatego postanowiłem skończyć z graniem. Mam dosyć ciągłego gapienia się w coraz to głupsze ryje i uskuteczniania czynów, których sens każdy rozgarnięty człowiek kwituje słowami "pure debilizm". I nie interesuje mnie, że jakiś tam Snake jest taki fajny, nowatorski, filmowy i w ogóle to ultra kuku i czysty horror szoł. To taki sam patafian, jak tysiące innych ludzików w tysiącach innych gier. To wszystko jest już tak nudne i wtórne, że nie wytrzymam dłużej się z tym męczyć. Lepiej poświęcić czas czemuś, co daje jakieś konkretne efekty. Z grania nie wynika nic, chyba że za efekt tej czynności uznać pierdy generowane podczas dłuższych posiedzeń. Ale takie rezultaty nie satysfakcjonują mnie. Nie mam już ochoty bardziej wysączać się z uczuć, których później nikt mi nie zwróci. "Hej, kupowałem Wasze gry, oddajcie mi więc wrażliwość na piękno!" Chciałbym się od tego uwolnić. Chciałbym wreszcie dorosnąć, by móc zdać sobie sprawę, że jest wiele piękniejszych rzeczy i miejsc na świecie, którymi można się zainteresować. Bo póki co jestem tylko małym trybikiem w wielkiej maszynie do wyciskania kasy. Koncerny softlerowe zatykają mi gębę, żebym nie zaczął zbyt mocno kombinować, i dalej
kupował te ich cyfrowe szmelce.
pip...pip..pip..pi.pi.....

PlayStation 2
G-CON 2



Testowanie sprzętu z tzw. "górnej półki" zawsze sprawiało mi szczególną radość. Podobnie było i tym razem, kiedy miałem możliwość wypróbowania jednego z najnowszych kontrolerów firmy NAMCO. Pistolet G-Con 2 (G/C SYSTEM PRODUCT #2) jest następcą wysłużonego już GunCona, przeznaczonego dla pierwszego PlayStation (PSX). Jest to pistolet przygotowany specjalnie z myślą o PlayStation 2 i zgodnie z oczekiwaniami, bije wszystkie poprzednie kontrolery tego typu o głowę.

WYKONANIE ★★★★★ PRECYZJA I FUNKCJONALNOŚĆ

Pierwsze wrażenie - niezwykle pozytywne: pistolet jest znacznie mniejszy od swego poprzednika, dodatkowo jest od niego dużo lżejszy. To bardzo ważne, szczególnie jeśli chcemy dłużej 'poskakać' przed telewizorem z giwerką w łapkach. Kształtem nawiązuje on do klasycznego, ale futurystycznie ulepszonego rewolweru. Obudowa jest w kolorze niebieskim - trudno powiedzieć dlaczego właśnie na taki kolor się zdecydowano; może nawiązuje w ten sposób do niebiesko-granatowych barw logo PlayStation 2, a może po prostu uznano, że pistolet ze względów bezpieczeństwa nie powinien być czarny (aby przypadkiem jakiś zdesperowany dzieciak nie zaczął straszyć nim swoich rodziców lub sąsiadów;). Mimo tego, że pistolet jest bardzo leciutki, to jednak konstrukcja wydaje się być bardzo solidna; gun jest odpowiednio wyprofilowany, stabilny i bardzo funkcjonalny.

PRZYDATNOŚĆ ★★★★☆ BRAK KOMPATYBILNOŚCI Z PSX

G-Con 2 podpinamy do konsoli przez jeden z portów USB (!), a dodatkowo specjalnym kabelkiem chinch (dołączonym w zestawie) wpinamy się w przewód wizyjny między konsolą a telewizorem. Gwarantuje to dużą precyzję i dokładność urządzenia. W poprzednim numerze Mazur^san przybliżył już nieco samą technikę działania różnych pistoletów, gdzie GunCon bez wątpienia należał do tych najlepszych. Jego następca jest jeszcze dokładniejszy, o czym przekonujemy się już podczas kalibracji przed uruchomieniem gry. Celność pistoletu jest niesamowita. Z różnych odległości (na tyle, na ile pozwoli nam dwumetrowy przewód) i pod różnym kątem (oczywiście bez przesady;) - nasz 'pocisk' trafi dokładnie tam, gdzie chcemy.



Na pistolecie umieszczono wszystkie potrzebne podczas gry przyciski, tak więc nawet obsługując menu główne nie musimy używać pada. Tym bardziej, że na pistolecie umieszczono specjalny krzyżak, pomocny podczas obsługi menu. Na bocznych ściankach znajdują się przyciski START i SELECT, oraz dodatkowe klawisze funkcyjne A i B. Ponadto pod rękojeścią umieszczono przycisk (w kształcie łatwo dostępnej klapki) oznaczony jako C. Jak się okazuje, przycisk ten jest niezwykle przydatny podczas gry. Trzymając pistolet w prawej dłoni, dociskamy go lewą i 'pykając' delikatnie od dołu przeładowujemy broń podczas gry. Niezwykle pomysłowe i funkcjonalne rozwiązanie - teraz zmiana magazynków podczas gry następuje niemal natychmiast, gdy tylko instynktownie lewą dłonią dociśniemy od dołu kolbę pistoletu. Miodzio! Oczywiście jak na sprzęt tej klasy, cyngiel chodzi leciutko i jest bardzo czuły na ruchy palca, przez co prawie zupełnie nie męczymy się podczas gry.

Pistolet znakomicie współpracował z każdym modelem telewizora, z jakim miałem okazję go przetestować. Producent gwarantuje poprawną pracę z TV już od średnicy ekranu 10 cali, tym niemniej z praktyki wiem, że obraz o średnicy 21 cali to minimum podczas takiej zabawy; im tych cali jest więcej, tym lepiej:)! Niestety, podobnie jak pierwszy model GunCona, również ten, ze względów technicznych uniemożliwia zabawę z telewizorami 100 Hz. Podobnie nie postrzelamy sobie do obrazu wyświetlanego na ekranie LCD lub na projektorze. Jeśli telewizor posiada filtr zapobiegający promieniowaniu UV, przed rozpoczęciem zabawy należy go zdemontować.

WERDYKT ★★★★★

Testowany pistolet dostępny jest w Polsce w zestawie z grą VAMPIRE NIGHT (SEGA/NAMCO; recenzja z PSX EXTREME #53, ocena: "7+") w cenie detalicznej 330 zł. Za zachodnią granicą można go kupić w podobnym zestawie z grą TIME CRISIS 2, jak również samodzielnie, bez gry (niestety, samodzielnie jest raczej trudno dostępny). Pistolet nie jest kompatybilny w dół (a zatem nie pogramy w stare tytuły przeznaczone na pistolet z PSX), tym niemniej rekompensuje nam to znakomitą precyzją w najnowszych pozycjach tego typu na PS2. (...) G-Con 2 bez wątpienia zaspokoi oczekiwania najbardziej wymagającego Gracza lubiącego zabawki tego typu.□

NORBY

TIPSY



STREET HOOPS PS2

Na ekranie z cheatami wklep tę oto kombinację:

R2, R2, ●, L2 - czarna piłka
●, R2, ■, R2 - czerwona, biała i niebieska piłka
R1, ■, ■, L1 - normalna piłka
R1, ●, L2, R2 - block Party
R1, L2, R1, L1, ●, ■, R1, L1 - stroje "Brick City"
■, L1, ■, ● - stroje klaunów
●, R2, R2, R1 - stroje kowboi
●, L2, R2, L2, L2, R2, L1, L2 - stroje Elvisa
●, ●, ■, L1 - stroje Kung-Fu
R2, L2, R2, L2 - stroje "Santa"
L2, L2, ●, ■ - stroje "Tuxedo"

The Mark of Kri PS2

Na ekranie tytułowym wklep tę oto kombinację:

■, ●, X, ■, ●, ■, X, ●, X, ■, ●, X - nieśmiertelność

X, ●, ●, ■, X, ■, ■, ● - słabi przeciwnicy

X, ●, ■, ■, X, ■, ●, ●, X, ●, ●, X - mocni przeciwnicy

X, X, X, X, ■, ■, ■, ■, ●, ●, ●, ● - power-upy z energią dają Ci 100% energii

X, ●, ■, ■, X, ■, ●, ●, X, ■, ■, X - nieskończone strzały



MIB PS2

ALIEN ESCAPE

Na ekranie z napisem "PRESS START" wklep tę oto kombinację:

→, X, R1, ▲, ↑, L2, X, ←, L1, ●, X, R2 - nieśmiertelność

R2, ▲, ←, ●, ■, L2, ←, ↑, X, ↓, L2, ■ - wszystkie poziomy odblokowane

↑, ↓, X, ■, R1, ▲, ▲, ←, ●, L1, L1, → - wszystkie bronie

■, ↑, L2, ←, $, X, R2, ●, →, R1, ■, ● - wszystkie CST odblokowane

R1, ▲, ↓, ↓, X, L2, ←, ■, →, ▲, R2, L1 - tryb "Boss" odblokowany

●, R2, L2, ●, ▲, ↓, ■, X, →, L1, X, ↑ - tryb "Making of" odblokowany

←, →, ↑, ↓, L1, ●, ▲, R2, ←, ↓, ■, ■ - mMnóstwo power-upów

↓, ↑, X, ■, ↓, ↑, X, ■, L1, L2, ■, ● - nie upuszczasz power-upów po uderzeniu

Jeżeli powyższe kombinacje zostaną wklepane poprawnie, zobaczysz błysk na ekra

Dead to Rights



Aby odblokować wszystkie rozdziały, na ekranie z napisem "NEW GAME" wklep tę oto kombinację: ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, →, Y, X, X



GLADIUS

Podczas gry wciśnij pauzę, a następnie wklep tę oto kombinację: x, y, x, x, y, y, x, y, x, x, y, y - od teraz opcje "God Mode" i "Complete Mission" są odblokowane.

GUNMETAL

Cała gra odblokowana:
Na ekranie z wyborem misji wklep tę oto kombinację: LTHUMBSTICK BUTTON, BLACK, RTRIGGER, RTHUMBSTICK BUTTON, WHITE, LTRIGGER

Ukończenie wykonywanej misji:
Podczas gry wklep tę oto kombinację: LTHUMBSTICK BUTTON, WHITE, WHITE, BACK, RTHUMBSTICK BUTTON, WHITE



GAME BOY ADVANCE TIPSy [pLaYmAn]

Duke Nukem Advance

Aby odblokować cheat menu, podczas gry wciśnij pauzę, przytrzymaj "L" i wklep tę oto kombinację: ←, ↑, A, ↑, ←, A, START, SELECT.

GT Advance 2: Rally Racing

Wszystkie części tuningu:
Przytrzymaj L + B i wciśnij /.

Dodatkowe tryby i auta:
Przytrzymaj L + B i wciśnij \

Wszystkie trasy:
Przytrzymaj L + B i wciśnij &.

Wszystkie samochody:
Przytrzymaj L + B i wciśnij <.

Za udostępnienie urządzenia do testów dziękujemy firmie SYNITOPS z Wrocławia, ul. Swobodna 41/3, tel. (0-prefiks-71) 782 85 58.

Piła

Spis opisów, które pojawiły się na łamach PSX Extreme.

007: TND 29
A BUG'S LIFE 17
ABE'S EXODDUS 19, 20
ACONCAGUA 35-36
AKUJI THE HEARTLESS 19
ALIEN RESURRECTION 40
ALLIED GENERAL 5
ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE 47
ALUNDRA 2 33
AMERZONE 30
ARMY MEN 3D 21
ASTERIX 21
ATLANTIS 18
BIOHAZARD GUN SURVIVOR 31
BLOOD OMEN 2 58
BLOODY ROAR 2 19,22
BRAVE FENCER M. 18, 19
BREATH OF FIRE 3 ..... 13, 14
BREATH OF FIRE 4 43
BRIGANDINE 19
BUGS BUNNY & TAZ 42
BUGS BUNNY: LIT 23-24, 25
BUST A MOVE 2: DHM 21
C-12 46
CHASE THE EXPRESS 31
CHOCOBO RACING 22
CHRONO CROSS 38, 39
CIVILIZATION 2 ..... 19, 20
COLONY WARS 2 17
COLONY WARS 3 33
CONSTRUCTOR 16
COOLBOARDERS 3 17
CRASH BANDICOOT 3 16
CRASH TEAM RACING 28
CRUSADERS OF M&M 32
DANCE! DANCE! DANCE! 18
DARK CLOUD 54
DARKSTONE 44
DAVE MIRRA BMX 39
DEAD IN THE WATER 18
DESTREGA 16
DEVIL DICE 18
DEVIL MAY CRY 51
DIABLO 10
DINO CRISIS 25
DINO CRISIS 2 39
DISCWORLD NOIR 34
DRACULA RESURRECTION. 35-36
DRAGON RIDER 50
DRIVER 23-24
DRIVER 2 40
DROPSHIP 56
DUKE NUKEM: TTK 16
DUNE 2000 29
EAGLE ONE HARRIER ATTACK. 31
EHRGEIZ 18,19
ESCAPE FROM MI 49
EVIL DEAD 42
FATAL FRAME 58
FEAR EFFECT 32
FEAR EFFECT: RETRO HELIX 44
FIFA '99 18
FIGHTING FORCE 2 30
FINAL FANTASY CHRONICLES .. 48, 49
FINAL FANTASY IX 41, 42
FINAL FANTASY TACTICS 20
FINAL FANTASY VI 30
FINAL FANTASY VII 7
FINAL FANTASY VIII 26, 27
FINAL FANTASY IX 37
FLOIGAN BROS. 50
FOOTBALL MANAGER 2001 40
FRONT MISSION 3 33,34
GEX 3 ..... 21, 22
G-POLICE 2 26
GRAN TURISMO 10, 16
GRAN TURISMO 2 30
GRAN TURISMO 3 49,50,51
GRANDIA 28
GTA: LONDON 22
GTA3 53
GUARDIAN'S CRUSADE 21,22
HALF LIFE 51,53
HARVEST MOON 44
HEADHUNTER 53,58
HEART OF DARKNESS 13
HERDY GERDY 57,58
ICO 51
IN COLD BLOOD 37
ISS PRO '98 16
ISS PRO EVOLUTION 32
ISS PRO EVOLUTION 2 46
JACKIE CHAN STUNTMASTER 34
JAK & DAXTER 55
JAMES BOND: THE WORLD IS NOT ENOUGH 41
KKND 22
KLAYMAN 16
KLONOA 2 50
KNOCKOUT KINGS 17
KOUDELKA 37
LEGACY OF KAIN 3, 4
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 25
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2 ... 55
LEGEND OF LEGAIA 21
LEGEND OF MANA 35-36, 37
LIBEROGRANDE 17
LMA MANAGER 28
LMA MANAGER 2001 47
MAT HOFFMAN'S BMX 47
MEDAL OF HONOR 30
MEDIEVIL 16
MEDIEVIL 2 33
MGS 14, 15, 16
MGS 2 SOL 56
MISSION IMPOSSIBLE 28
MORTAL KOMBAT 4 11-12,13
MUSIC 2000 29
NBA LIVE '99 18
NEED FOR SPEED 4 ..... 20, 21
NIGHTMARE CREATURES 2 35-36
O.D.T. 16
P. MANAGER '90 23-24
PARASITE EVE 14
PARASITE EVE 2 30
POPULOUS 3 20
PREMIER MENAGER '99 20
RAILROAD TYCOON 2 33
RAYMAN 2 39
RED ALERT 8
RED ALERT RETALIATION 15
RESIDENT EVIL 1
RESIDENT EVIL 2 7
RESIDENT EVIL 3 ..... 27, 31
RIDGE RACER TYPE 4 17
ROGUE SPEAR 46
ROGUE TRIP 16
ROLLCAGE 20
SAGA FRONTIER 2 ..... 29, 30
SHAOLIN 31
SHADOW OF MEMORIES 45
SHADOWMAN 26
SHADOWMAN 2 57
SHEEP, DOG 'N' WOLF 51
SHENMUE 2 54
SILENT HILL 19, 20
SILENT HILL 2 54
SOUL OF SAMURAI 23-24
SPEC OPS 31
SPEEDBALL 2100 40
SPYRO THE DRAGON 16
SPYRO 2 29
STAR OCEAN 23-24, 25
STREET FIGHTER EX2+ 30
STREET FIGHTER ZERO 3 18,19
STREET SK8ER 2 34
SUIKODEN 1, 2
SUIKODEN 2 28
SW E1: PHANTOM MENACE 25
SYPHON FILTER 20, 21
SYPHON FILTER 2 32
SYPHON FILTER 3 48
T3 11-12,13
TALES OF DESTINY 2 53
TECHNOMAGE 48
TENCHU 16
TENCHU 2 38
THEME PARK WORLD 34
THRILL KILL 15
TOCA 2 17
TOMB RAIDER 2 ..... 4, 5, 6
TOMB RAIDER 3 ..... 16, 17, 18
TOMB RAIDER 4 29
TOMB RAIDER: CHRONICLES 40, 41
TOMBI 2 31
TONY HAWK 3 53
TONY HAWK'S SKATEBOARDING . 27, 29
TONY HAWK'S SKATEBOARDING 2 ... 39
TOY STORY 2 30
TRANSPORT TYCOON 4
TRASHER 30
TTT 44,45,46,48,49,50,51,54
TWISTED METAL 3 17
UM JAMMER LAMMY 22
UNHOLY WAR 17
UNREAL TOURNAMENT 45
URBAN CHAOS 32
VAGRANT STORY 34, 35-36
VALKYRIE PROFILE 39
VANDAL HEARTS 2, 3
VANDAL HEARTS 2 ..... 29, 30
VIGILANTE 8 30
V-RALLY 2 25
WARCRAFT 2 3
WARHAMMER 2
WARZONE 2100 ..... 23-24, 25
WILD ARMS 9
WILD ARMS 2 ..... 34, 35-36
WORLD SCARIES POLICE CHASES .. 47
WWF SMACKDOWN 32,33
WWF WARZONE 15,16,17
XENOGEARS 17, 18, 19, 20
X-FILES 27

PRZEKAŻ WYPEŁNIJ DRUKOWANYMI LITERAMI

Zamawiam prenumeratę *
☐ kontynuacja prenumeraty

6 miesięcy	12 miesięcy
33 zł	57 zł

Zamawiam numery archiwalne*
Cena: Nr. 1 - 11/12 - 4,5 zł, Nr.13 - 29 - 5,5 zł, od Nr. 30 - 6 zł

1/97(1) 2/97(2) 3/97(3) 4/97(4) 1/98(5) 2/98(6) 3/98(7) 4/98(8) 5/98(9) 6/98(10)
7-8/98(11/12) 1/99(13) 2/99(14) 3/99(15) 4/99(16) 5/99(17) 6/99(18) 7-8/99(19/20) 9/99(21) 10/99(22) 11/99(23) 12/99(24) 1/2000(25) 2/2000(26) 3/2000(27) 4/2000(28) 5/2000(29) 6/2000(30) 7-8/2000(31/32) 9/2000(33) 10/2000(34) 11/2000(35) 12/2000(36) 1/2001(37) 2/2001(38) 3/2001(39) 4/2001(40) 5/2001(41) 6/2001(42) 7/2001(43) 8/2001(44) 9/2001(45) 10/2001(46) 11/2001(47) 12/2001(48) 1/2001(49) 2/2001(50) 3/2001(51) 4/2001(52) 5/2001(53) 6/2001(54)

Razem za archiwalia _____

Zamawiam "Poradnik PSX Extreme"* Nr. 1/98 10 zł ☐

PRZEKAŻ WYPEŁNIJ DRUKOWANYMI LITERAMI

☐ Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP: .....

☐ Upoważniamy firmę Grupa 69 do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy.

pieczęć firmowa

imię i nazwisko (czytelnie)

PRZEKAŻ WYPEŁNIJ DRUKOWANYMI LITERAMI

Zamawiam prenumeratę *
☐ kontynuacja prenumeraty

6 miesięcy	12 miesięcy
33 zł	57 zł

Zamawiam numery archiwalne*
Cena: Nr. 1 - 11/12 - 4,5 zł, Nr.13 - 29 - 5,5 zł, od Nr. 30 - 6 zł

1/97(1) 2/97(2) 3/97(3) 4/97(4) 1/98(5) 2/98(6) 3/98(7) 4/98(8) 5/98(9) 6/98(10)
7-8/98(11/12) 1/99(13) 2/99(14) 3/99(15) 4/99(16) 5/99(17) 6/99(18) 7-8/99(19/20) 9/99(21) 10/99(22) 11/99(23) 12/99(24) 1/2000(25) 2/2000(26) 3/2000(27) 4/2000(28) 5/2000(29) 6/2000(30) 7-8/2000(31/32) 9/2000(33) 10/2000(34) 11/2000(35) 12/2000(36) 1/2001(37) 2/2001(38) 3/2001(39) 4/2001(40) 5/2001(41) 6/2001(42) 7/2001(43) 8/2001(44) 9/2001(45) 10/2001(46) 11/2001(47) 12/2001(48) 1/2001(49) 2/2001(50) 3/2001(51) 4/2001(52) 5/2001(53) 6/2001(54)

Razem za archiwalia _____

Zamawiam "Poradnik PSX Extreme"* Nr. 1/98 10 zł ☐

PRZEKAŻ WYPEŁNIJ DRUKOWANYMI LITERAMI

Zamawiam prenumeratę *
☐ kontynuacja prenumeraty

6 miesięcy	12 miesięcy
33 zł	57 zł

Zamawiam numery archiwalne*
Cena: Nr. 1 - 11/12 - 4,5 zł, Nr.13 - 29 - 5,5 zł, od Nr. 30 - 6 zł

1/97(1) 2/97(2) 3/97(3) 4/97(4) 1/98(5) 2/98(6) 3/98(7) 4/98(8) 5/98(9) 6/98(10)
7-8/98(11/12) 1/99(13) 2/99(14) 3/99(15) 4/99(16) 5/99(17) 6/99(18) 7-8/99(19/20) 9/99(21) 10/99(22) 11/99(23) 12/99(24) 1/2000(25) 2/2000(26) 3/2000(27) 4/2000(28) 5/2000(29) 6/2000(30) 7-8/2000(31/32) 9/2000(33) 10/2000(34) 11/2000(35) 12/2000(36) 1/2001(37) 2/2001(38) 3/2001(39) 4/2001(40) 5/2001(41) 6/2001(42) 7/2001(43) 8/2001(44) 9/2001(45) 10/2001(46) 11/2001(47) 12/2001(48) 1/2001(49) 2/2001(50) 3/2001(51) 4/2001(52) 5/2001(53) 6/2001(54)

Razem za archiwalia _____

Zamawiam "Poradnik PSX Extreme"* Nr. 1/98 10 zł ☐



PORADNIK

Każdy egzemplarz PORADNIKA PSX EXTREME zawiera super naklejkę, którą możesz zmienić oblicze swojej konsoli. Możesz nakleić na swoją konsolę grafikę Resident Evil 2, Tekken 3 (w dwóch wersjach), bądź Tombi! Tego nie dostaniesz nigdzie indziej. W PORADNIKU PSX EXTREME znajdziesz m.in. tipsy i porady do ponad 350 gier na PlayStation (44 strony megapomocy), wyczerpujący artykuł o prawdziwej historii tej konsoli i przegląd podstawowych akcesoriów na PSX.

W każdym PORADNIKU znajdziesz jedną z ekstra naklejek na Twoją konsolę:

